

2106F

FORGOTTEN REALMS®

L'Aventure dans les Royaumes Oubliés

Par Jeff Grubb et Ed Greenwood

Ce supplément colossal à l'environnement de campagne des FORGOTTEN REALMS® met à jour ce populaire monde fantastique et lui donne une compatibilité totale avec la 2ème Édition des règles de AD&D®. Pour des joueurs moyens à expérimentés, âgés de 10 ans et plus.



Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition



Accessoire de jeu officiel

L'Aventure dans les Royaumes Oubliés

Un circuit mis à jour des Contrées du Mitan pour la 2ème Édition de AD&D®.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147, U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Aussi humble soit-il,
Rien ne vaut son propre foyer

J. H. Payne

Crédits

Chapitres 1, 2, 3 et 5 : Jeff Grubb
Chapitres 3, 4 et 6 : Ed Greenwood et Jeff Grubb
Révision : Steve Winter
Couverture : Clyde Caldwell
Illustrations intérieures : Stephen Fabian
Peintures intérieures : Ned Dameron, Larry Elmore, Clyde Caldwell et Jeff Easley
Saisie : Communiqué, Bury St Edmunds, England
Cartographie : David "Diesel" LaForce
Traduction : Jérôme Dumec
Correction/révision de la version française : Luc Masset/Hexagonal

Distribué sur le marché du livre par Random House Inc. et au Canada par Random House of Canada, Ltd.
Distribué sur le marché du jeu et du jouet par des distributeurs régionaux.
Distribué sur le marché du jeu et du jouet au Royaume-Uni par TSR Ltd.

1 873799 76 4

Table des Matières



Avant-propos

Welcome back, my friends, to the show that never ends.

D'accord, hymnes de rock mis à part, bienvenue de nouveau dans l'environnement de campagne des FORGOTTEN REALMS®. La 2ème Édition, post-Avatars, rajeunit et améliore les Royaumes, créés pour votre amusement par la firme d'ingénierie planétaire de Grubb et Greenwood, aidés de Messieurs Winter, LaForce, Caldwell, Fabian et Dameron.

Nombre de ceux qui sont en train de lire ceci, sont de vieux amis des Royaumes, qui les ont connus dans les pages de DRAGON® Magazine, dans les aventures et les romans qui se sont déroulés sur cette humble scène pendant des années, et/ou par les quantités croissantes de projets (de TSR et des sociétés licenciées) qui y sont situés. Certains sont de nouveaux venus cherchant à comprendre les origines de cette excitation.

Elle vient d'un environnement de campagne plus grand en taille que l'Amérique du Nord et sans cesse croissant. Elle vient de personnages intéressants et d'aventures étonnantes. Elle vient du monde magique qui fut un foyer pour le jeu AD&D®, et maintenant, avec la publication de ce texte, pour AD&D 2ème Édition.

Elle vient des Royaumes Oubliés.

Ceux qui sont familiers des Royaumes, et en particulier ceux qui ont l'environnement de campagne originel, connaissent l'histoire qu'il y a derrière eux. Les Royaumes furent créés par Ed Greenwood comme cadre de ses histoires fantastiques. Avec l'arrivée du jeu DUNGEONS & DRAGONS®, ils devinrent le décor de sa campagne personnelle, et avec l'introduction d'AD&D, ils firent un pas de plus. Pendant ce temps, Ed écrivit des articles volumineux pour DRAGON magazine, utilisant les Royaumes comme environnement pour ses descriptions d'objets magiques, de monstres et de sorts.

Parallèlement, à Lake Geneva, Wisconsin, TSR était à la recherche d'un nouvel environnement de campagne pour le jeu AD&D. Je me suis souvenu des articles d'Ed dans Dragon et je fus chargé de voir s'il y avait un monde derrière, ou si Ed faisait les choses comme cela.

Huit mois et deux fichiers pleins de matériel après, l'environnement de campagne FORGOTTEN REALMS® était livré à un monde sans méfiance. Et nous n'avons pas ralenti depuis lors.

Le livre que vous tenez entre vos mains a plusieurs buts. Le premier est de créer une référence commune pour les Royaumes alors qu'ils rentrent dans leur quatrième année. Les Royaumes ont changé au cours de leur développement, avec de nouveaux pays, personnages et histoires, ajoutés pendant leur jeune vie par une horde de collaborateurs. Dans sa conception originale, nous n'avions jamais prévu les Avatars ou l'arrivée des invasions barbares. Ce livre a été une chance pour nous de reprendre notre souffle, de faire le point et de tracer des plans pour l'avenir.

Le deuxième but est de faire pénétrer pleinement les Royaumes dans la 2ème Édition d'AD&D. Assez de choses ont été ajoutées dans les règles de la 2ème Édition pour mériter que nous les répercutions dans l'environnement des MD, et pour leur montrer ce que nous avons fait dans notre campagne afin qu'ils puissent mettre à jour la leur (en tant que dinosaure du jeu, je vous rappelle le L-E-N-T processus de mise à jour de nos campagnes D&D en AD&D avec la publication d'un livre par an).

Le troisième but de ce livre est de préparer le futur, de créer un livre de références communes pour les MD, et quiconque d'autre, à utiliser lors des aventures dans les Royaumes. Plutôt que de reprendre un grand nombre d'informations, sur les personnages et les pays, contenues dans la boîte initiale (la plupart sont toujours valables), nous nous sommes concentrés du point de vue de l'aventurier, sur les cités des Royaumes, y compris la Sembie. Si mon intention originale était de laisser la Sembie complètement vierge des caprices de notre équipe de conception, des projets venus ensuite rendirent ceci impossible, et pour cette raison j'ai inclu des détails sur de nombreuses cités sembiennes.

Enfin, ce livre a pour objet d'aplanir quelques uns des problèmes que les MD rencontrent, en changeant totalement pour les règles de la 2ème Édition, dans la création de nouveaux prêtres spécialistes, et dans l'introduction des armes à feux sans déséquilibrer le jeu. De plus, j'ai refait les tableaux de magie pour refléter les nouveaux sorts dans les Royaumes, et les ai répartis en fragments de listes de parchemins et de sorts aléatoires (quelque chose que les livres de la 2ème Édition, avec leurs tables compactes, n'avaient aucune chance de pouvoir faire).

Mais, ce que ce livre ne fait pas, c'est remplacer la boîte initiale des Royaumes Oubliés ou l'énorme volume de matériel à utiliser dans les Royaumes, généré sous le système original AD&D. Il indiquera aux MD la bonne direction pour utiliser ce matériel, mais il est prévu pour être aussi bien un supplément qu'un ouvrage se suffisant à lui-même, s'adressant à quiconque s'intéresse aux Royaumes.

Ces derniers germèrent dans l'esprit d'Ed Greenwood, mais ont bénéficié des contributions d'un grand nombre d'individus brillants, et se sont ainsi développés. Sous leur influence des personnages sont nés, et les pays et les royaumes ont poussé depuis de simples taches sur la carte pour devenir des nations vigoureuses. Les Royaumes débutèrent avec un homme, mais s'épanouirent par les soins de nombreux autres.

J'aimerai remercier tous ceux qui ont accru la richesse et la diversité des Royaumes : Doug Niles, Bob Salvatore, Kate Novak, Scott Ciencin, Jim Lowder, Troy Denning (ces trois derniers sont le célèbre Richard Awlinson de la trilogie des Avatars), Zeb Cook, Jim Ward, Scott Haring, Scott Bennie, Paul Jacquays, Steve Perrin, Mike Dobson, Jean Rabe, Skip Williams, Jay Batista, Rick Swan, John Nephew, Mike Pondsmith, Karen Boomgarden, Deborah Christian, David E. Martin et Bruce Nesmith. Ils sont juste des auteurs, des concepteurs et des éditeurs qui ont étendu les Royaumes pendant ces quatre dernières années.

Ceux qui ont littéralement cartographié les Royaumes, transformant les notes pattes de mouche de M. Greenwood en une forme finale, sont des géographes extraordinaires, Dave LaForce, Dave Sutherland, Dennis Kauth et John Knecht.

Ceux qui ont donné leur apparence et leur allure aux Royaumes : les artistes Keith Parkinson, Clyde Cladwell, Larry Elmore, Jeff Easley, Gerald Brom, Steve Fabian, Val Valusek, Ned Dameron, et les sorciers graphiques Stephanie Tabat, Roy Parker et Colleen O'Malley.

Et pendant que nous y sommes, ceux qui ont emmené les Royaumes à l'extérieur de TSR dans de nouveaux domaines : Georges MacDonald et les gens de SSI, Chuck Crane et l'équipe de Ral Partha, Barbara Kesel, Mike Gold, Elliot S. Maggin, Dan Mishkin et Rags Morales, ainsi qu'une horde d'autres gens merveilleux de chez DC Comics.

Est-ce tout ? Non, n'oublions pas d'où tout cela vient en premier lieu, et merci pour le jeu AD&D à Dave et Gary, qui modelèrent la cire originelle.

Merci aussi à Ed Greenwood et à Elminster. Après toutes ces années, je ne peux vraiment pas appeler Elminster la création d'Ed Greenwood, ou même son alter ego. Le mieux que je puisse dire est que le vieux magicien partage le cerveau d'Ed, et que les deux (?) produisent ensemble des choses merveilleuses.

Merci encore à vous. Appréciez les Royaumes tels que nous les avons fait avancer dans la 2ème Édition.

Jeff Grubb
Janvier 1990



Bonne rencontre et bienvenue comme nous disons dans les Royaumes. Bienvenue de nouveau dans mon monde.

Ce furent les mots que m'adressa Elminster lors d'une récente visite à sa tour poussiéreuse et encombrée du Valombre. Je ne peux rien trouver de mieux à vous dire, alors que vous ouvrez ce guide sur les Royaumes.

J'espère que vous l'ouvrirez souvent, car les Royaumes nous appartiennent maintenant à tous. Elminster me les montra pour la première fois il y a plus de vingt ans, et je vous les ai présentés depuis. Je vous souhaite le même plaisir en explorant leur vie, leurs mystères, leurs splendeurs et leurs coins bizarres, que celui que j'ai eu.

Elminster racontait une histoire d'une visite récente à Lunargent, pour rencontrer la Haute Dame Alustriel. Il la complimenta pour ses magnifiques tours et ses rues propres, ses jardins bien faits et sa chaleur accueillante au milieu de la roche dénudée et des terres sauvages du Nord. Elle sourit simplement et dit : "Quoi que j'aie pu faire dans ce que vous avez vu, je ne l'ai pas fait toute seule. Vous me remerciez pour le travail de nombreux bras. Je l'accepte en leur nom."

De la même manière, les Royaumes Oubliés que vous voyez dans ces pages et dans les autres ouvrages de TSR sont l'œuvre de nombreuses mains. Je fus le premier chroniqueur des Royaumes, leur créateur et le guide de leurs dix-huit premières années. De nombreuses autres mains se sont jointes à moi pour vous apporter des scènes des Royaumes, des cartes, des aventures et des descriptions, des romans et des histoires plus courtes du monde splendide d'où vient Elminster. Je n'ai pas marché sur Féerune tout seul non plus.

Jeff Grubb, en particulier, mérite la reconnaissance pour sa main directrice sur les rênes de la création. Il a maintenu dans l'union toutes les diverses forces créatives auxquelles TSR avait livré Féerune, afin de présenter aux joueurs des produits cohérents, utiles et amusants. Pour ce service, — le travail attentif et invisible derrière la scène, gardant toujours le bon cap — je te remercie. Tu le mérites.

TSR mérite également des remerciements, pour vous avoir apporté les Royaumes. Jadis, ces derniers ne vivaient que dans les têtes de mes joueurs, de quelques lecteurs et dans la mienne, ainsi que dans les notes et articles griffonnés encombrant mon bureau.

Ah, le bureau — et un certain nombre d'autres pièces dans le monde entier — il est maintenant encombré des Royaumes, sous la forme de cartes magnifiques, de modules, de romans, de boîtes de jeu et d'autres bonnes choses. Aucune de ces choses n'existerait si j'étais toujours assis avec Elminster, bavardant tard lors de nombreuses nuits.

Mes plus profonds remerciements pour les Royaumes vont toujours à mes joueurs de longue date. Je les remercie, voyez-vous, d'avoir amené les Royaumes à la vie.

Ils jouent leurs personnages avec énergie et plaisir, me défiant toujours d'approfondir encore plus, d'explorer tel ou tel détail de la vie dans les Royaumes, et jouent avec talent, amour et élan. Ce sont Jim Clarke, Andrew Dewar, Jenny Glicksohn, Ian Hunter, John Hunter, Victor Selby et de nombreux autres qui se sont joints à nous pour des périodes plus courtes et qui ont joué des rôles mineurs (si on peut dire). Je vous salue et vous remercie, compagnons et amis. C'est également votre livre.

A vous qui lisez ces pages, de Chris et Léo de Stockholm à Stephen et Dave de Don Mills, c'est votre livre. Il contient une petite tranche des Royaumes; nous espérons que c'est une tranche utile, pour ceux qui aiment s'y aventurer. C'est comme une fenêtre, donnant à tous ceux qui le lisent un aperçu des merveilles que j'ai pu voir dans les Royaumes à chaque fois que j'ai fermé les yeux.

Garder une cohérence aux Royaumes est relativement facile pour moi ; je l'ai fait pendant si longtemps que maintenant je peux voyager dans les Royaumes dans ma tête, comme si je marchais sur notre monde. Lire ces pages ne sera peut être pas la même chose pour vous, mais c'est un commencement.

Lors de conventions on me demande souvent de donner une piste utile pour les MD commençant à utiliser les Royaumes comme environnement de campagne. Ce livre est un bon début. Alors allez-y.

Mais, de telles requêtes s'accompagnent souvent d'une demande concernant "la manière correcte de diriger une campagne dans les Royaumes Oubliés". Ma réponse habituelle dans ces cas-là est que la "seule manière correcte" est celle qui fonctionne le mieux pour vous. Voilà qui est bel et bon mais plutôt inutile pour les MD avides d'apprendre les Véritables Secrets de la Direction d'une Campagne dans les Royaumes.

Aussi voici l'un de ces Véritables Secrets (qui, comme tous les vrais secrets, n'est pas un secret du tout). La clef pour rendre les Royaumes vivants est, pour le MD, de jouer tous les rôles de personnages-non-joueurs qui se présentent. Cela signifie des voix amusantes, des manières, des répliques et des expressions familières. Essayez de penser et de parler comme un personnage le ferait, quand il discute avec des personnages-joueurs, et les aventures se dérouleront facilement et naturellement.

Vos Royaumes deviendront vivants si vous faites vivre les personnages, car ils sont le monde. C'est pour cela qu'ils sont là. Ceux qui sont gênés pour se rappeler quelles voix et phrases amusantes a le PNJ X (ou quel est le nom du PNJ X) devraient utiliser un magnétophone pendant les séances de jeu, pour l'amusement de leurs joueurs et comme notes personnelles.

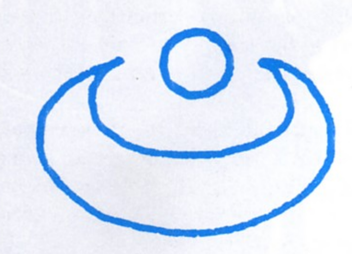
Elminster aurait encore bien plus de choses à dire sur les Royaumes — et ma témérité de parler ainsi de lui — si nous le laissions faire. Aussi ne le ferons-nous pas. Pas cette fois.

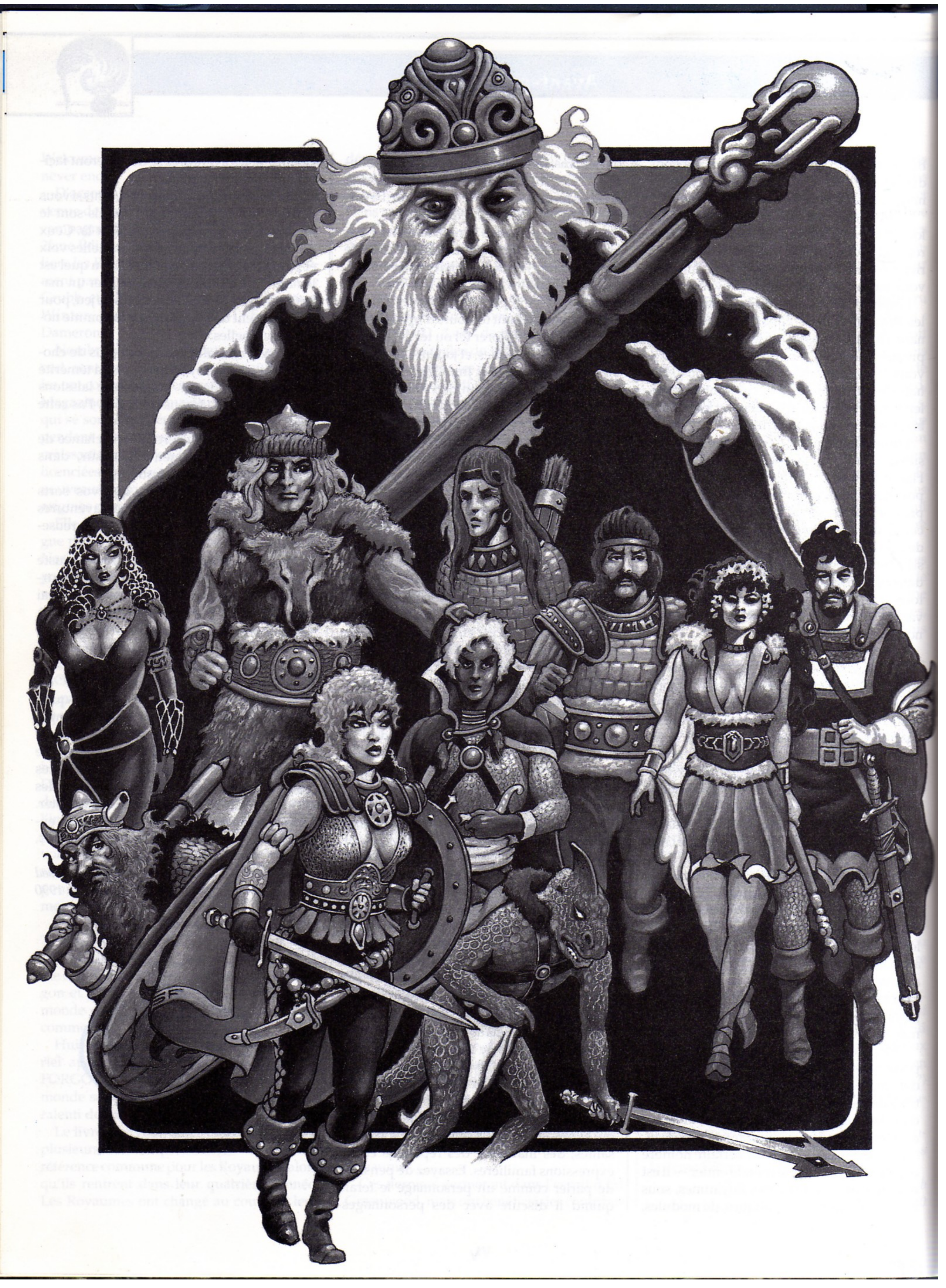
Il est en train de chercher une chance de vous parler directement, bien sûr, dans d'autres pages, dans le futur.

Jusque-là, épées hautes, que vos sorts n'échouent pas et puissent vos aventures être hautes et glorieuses et finir heureusement !

Ah, oui. Hummm. Une note vient juste d'apparaître sur ma table, parmi un tourbillon de lumières. Elminster, bien sûr. J'aurai dû savoir qu'il écoutait — me conseillant à cet instant critique. Il s'agit d'un simple rappel de la définition de l'aventure : "Gardez-vous bien d'oublier ceci : ce que d'aucuns appellent si pompeusement "aventure" est simplement quelqu'un (de préférence quelqu'un d'autre) qui passe un moment dangereux, inconfortable et généralement désagréable, dans le passé, ou du moins quelque part ailleurs, loin de la chaise où vous êtes assis, où vous grignotez des chips et des amuse-gueules." Bien, oui. Merci Elminster. Nous garderons cela à l'esprit en lisant ensemble *L'Aventure dans les Royaumes Oubliés*. Salut.

Ed Greenwood
Janvier 1990







À la plus Sage et Puissante des Entités,
Elminster du Valombre

De la part de l'Humble Serviteur du Roi
Azoun IV, Vangerdahast de Cormyr.

Salut Elminster !

"Il est très rassurant de savoir que tu as survécu au récent Temps des Troubles remarquablement indemne. Quand des rapports sur ta mort (et sur ses circonstances extraordinairement déplaisantes) commencèrent à filtrer, nombreux sont ceux qui ont désespéré, mais je ne fus pas le seul à croire en ta survie. J'y croyais tellement que j'ai été jusqu'à miser plusieurs caisses d'Hydromel Sparqueline sur le sujet. Ta survie m'est de ce fait doublement agréable dans mes appartements.

Ta dernière missive demandait en passant des nouvelles récentes sur mon pays natal. Bien que cela n'ait pas été exprimé directement (car je sais que tu ne dis jamais rien directement), j'ai détecté un fort désir de savoir exactement ce qui s'était passé dans le sillage des plus récents jeux d'ombre des dieux. Comme tous ceux qui aspirent à manipuler, ton intérêt est assez touchant, mais aurait été mieux apprécié AVANT que toi et tes alliés ne deviennent des participants actifs.

En ce qui concerne Khelben Arunsun, le Bâton Noir d'Eauprofonde — cela ne me surprend pas finalement qu'il soit entré dans la lutte en tant que soutien actif de cette Minuit Mystra. C'est une araignée (comme certains autres que je ne mentionnerai pas), mais il a toujours une certaine tendresse dans le cœur (et dans l'esprit) pour la déesse. Pour ma part, je préfère l'approche plus structurée et organisée de la magie mise en avant par les prêtres d'Azouth. Je peux confirmer que la transition en Cormyr entre l'ancienne et la nouvelle magie a été étonnamment rapide et facile. Je devrais également ajouter que, à part quelques douzaines de parchemins, la destruction de quelques objets magiques, et l'incendie d'une bibliothèque, les Azouthiens de Cormyr ont subi le Temps des Troubles avec étonnamment peu de difficulté.

La note de ton allié Roi-Dragon en extrême-Orient est d'un intérêt égal, bien que je considère ses opinions avec une grande suspicion. Si je veux bien croire que toutes les divinités orientales se sont retirées au sommet d'une montagne et qu'elles ont médité tranquillement jusqu'à ce que la crise passe, d'autres histoires que j'ai entendues indiquent qu'il y a eu autant de manigances divines là-bas qu'ici. Les esprits et les dieux shou ont toujours été embourbés jusqu'à la taille dans les intrigues. Le fait qu'ils aient une hiérarchie plus organisée ne réduit pas leurs manigances. Sauf les affirmations de ton ami dragon, je dirai que l'Est inconnu a souffert autant que Féerune ; l'espace étant plus grand et la vie humaine ayant moins de valeur (me suis-je laissé dire), cela s'est moins remarqué.

En ce qui concerne mon propre pays, le plus grand bienfait fut l'apparition de Tymora à Suzail. Sa majesté divine provoqua un tourbillon d'attentions et d'intrigues dont la ville se remet à peine aujourd'hui. Le fait que la déesse ait visité la Demeure de la Dame à Arabel a placé ce clergé particulier dans une position dominante par rapport aux autres. Les autres congrégations de la déesse dans le royaume ont au moins adressé une reconnaissance informelle au temple de Suzail. Mais les rumeurs sur le fait que Tymora deviendrait la foi officielle du royaume, ne sont que fariboles et rien de plus, répandues par ses prêtres trop enthousiastes.

Si l'apparition de Tymora fut un don, la dissémination des zones de magie morte et de magie entropique est une malédiction des dieux. Bien qu'elles aient diminué dans les mois suivant les Troubles, un nombre suffisant existe encore (de manière permanente semble-t-il) pour rendre la vie encore un peu plus dangereuse à nos frères errants. La plupart sont extrêmement localisées, ne faisant pas plus de quelques pâtés de maison de côté, mais l'une d'entre elles, en particulier, sur notre frontière septentrionale, promet d'être quelque peu irritante. Il s'agit des "Fosses de Mystra", comme certains l'appellent, bien que je préfère les "Heaum-Terres", pour rappeler qui est le véritable responsable de cette plaine de terre brisée et de goudron bouillonnant. Les premiers groupes d'éclaireurs rapportent qu'il s'agit d'un mélange de zones de magie entropique et de magie morte, accompagné d'une sorte de chaos physique, qui s'est presque éteint à peu près partout ailleurs depuis le Temps des Troubles. Naturellement, les fosses ont attiré une série de créatures maléfiques et une petite armée d'aventuriers cherchant à les détruire. Par précaution, j'ai demandé à Sa Majesté le Roi Azoun d'augmenter le nombre de miliciens et les effectifs des garnisons dans les cités septentrionales le long de la frontière.

La plus grande zone de magie morte, selon tous les rapports, semble se trouver dans la cité de Tantras. Le quartier nord de cette ville a été rendu inerte. La cité est déjà devenue un aimant pour les réfugiés opposés à la magie, chacun ayant ses propres raisons néfastes pour se cacher des mages. Je prédis l'émergence de ces ruines d'une puissante organisation d'assassins, et de tout autre endroit maudit par une grande zone de magie morte. Par décret royal, toutes les zones de ce type de Cormyr sont devenues propriété de la couronne.

En parlant des assassins, les forces du mal ont apparemment souffert significativement de la destruction de leur dieu, Bhaal. Nombre de ceux qui le vénéraient à un haut degré (et qui en étaient récompensés) tombèrent dans le coma quand leur divinité aspira leurs esprits dans sa propre forme, et fut plus tard détruite. De ce côté de la Langue du Dragon nous n'avons aucune idée de ce qui s'est passé, sauf qu'un grand nombre d'individus vils (dont, et ce n'est une surprise pour personne, la moitié du conseil de la ville de Waymoute) se sont soudainement évanouis.

Mais, cela ne veut pas dire que toutes les guildes d'assassins ont été éliminées de Cormyr (bien que cela soit un des mes buts à long terme). Les organisations qui employaient des guerriers, des voleurs normaux, des mages maléfiques et même des prêtres de Bhaal, furent moins décimées que celles dont les membres étaient des assassins au sens classique du terme. J'ai pu savoir, de quelques rares sources, que ces "nouvelles guildes" essayaient de s'établir aussi rapidement que possible, souvent en éliminant un personnage puissant ou important. J'ai augmenté mon entourage personnel et je te recommande de faire de même. Cela serait dommage qu'un gosse avec une lame aiguisée et une intelligence lente réussisse là où les dieux eux-mêmes ont échoué.

Pour ce qui est du roi, l'expérience des Troubles a été une bonne leçon pour lui. Il est toujours aussi têtu et volontaire qu'avant, mais beaucoup moins arrogant et cavalier. Je dois cependant dire avec déplaisir que les histoires sur le retour de sa fille sont fausses — je crains qu'une issue heureuse de ce problème ne soit plus qu'une question d'histoires pour s'endormir et de jeux d'enfants.

J'attends ta prochaine missive, et j'espère que tu choisiras de partager toutes les informations que tu as rassemblées.

Le plus sincèrement

Vangerdahast

Post-scriptum pour Lhaéo — je sais que tu as lu ce qui précède à haute voix au Vieil Épouvantail — je t'enverrai ta part de Sparqueline dès que Dimswart et le reste des rustauds me l'auront livrée. Attends un paquet dans les prochains mois.

Ce chapitre décrit les changements que les MD et les joueurs devraient apporter à leurs campagnes de FORGOTTEN REALMS® afin de les adapter à la 2ème édition d'AD&D® et à la trilogie des Avatars.

Pour les lecteurs peu familiers avec la trilogie des Avatars, rappelons qu'elle traite d'une guerre entre les dieux de Féérune. Pour résumer, plusieurs de ces dieux sont morts, les armées qui s'étaient levées afin de combattre pour leur cause ont dévasté des territoires énormes, et un effroyable chaos physique finit par régner sur le monde. Cela a changé non seulement son apparence, mais aussi ses structures sociales et politiques.

A moins qu'il n'en soit autrement spécifié, toutes les références faites au *Manuel des Joueurs* concernent celui de la 2ème édition.

Guerriers

Il n'y a pas de changement significatif entre le guerrier originel d'AD&D et celui de la 2ème édition. Les guerriers existants peuvent se spécialiser dans l'arme de leur choix.

Paladins

Les paladins sont à nouveau une sous-classe de guerrier. Tous les personnages-joueurs paladins restent paladins avec le même nombre de points d'expérience (mais dans certains cas, cela augmentera leur niveau d'expérience ; consultez la table d'expérience de la page 27 du *Manuel des Joueurs* de la 2ème édition d'AD&D).

Les capacités du paladin sont inchangées par rapport au *Manuel des Joueurs* de la 1ère édition. Elles sont expliquées plus en détail dans la nouvelle édition.

Monture du paladin : la monture "typique" du paladin dans les Royaumes Oubliés est un cheval de guerre lourd avec les caractéristiques suivantes :

CLIMAT/TERRAIN :	N'importe
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Semi- à faible (2-7)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Loyal bon
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	18
DÉS DE VIE :	5+5
TAC0 :	15
NB D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1-8/1-8/1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G
MORAL :	Stable (11-12)

Une monture de paladin sera toujours au moins de qualité moyenne. Les caractéristiques négatives seront minimales et n'apparaîtront en général que si quelqu'un d'autre que le paladin monte le cheval.

Le paladin peut disposer d'autres montures, à la discrétion du MD. Elles comprennent les hippogriffes, les griffons et les aigles géants d'alignement bons et loyaux, les licornes ; mais aussi les petits éléphants (dans les régions de toundra), les chameaux (avec au moins un nombre de dés de vie de 5+5 et seulement dans les régions désertiques) et, dans un seul cas connu, un buffle.

Rôdeurs

Les rôdeurs du système de la 1ère édition restent des rôdeurs dans la 2ème édition, conservant le même nombre de points d'expérience (cela peut augmenter dans certains cas le niveau du rôdeur).

Les rôdeurs choisissent une espèce ennemie au lieu de simplement combattre les "créatures géantes". Les espèces ennemies dans les Royaumes comprennent les créatures suivantes, mais la liste n'est pas exhaustive :

Géants	Orques
Hommes lézards	Gobelins
Trolls	Goules
Gnolls	Tyrannœils
Drow	Ettins
Génies	Semi-Géants
Sorcières	Kenku
Kuo-Toa	Lamies
Lycanthropes	Tertres Errants
Tasloï	Urdes
Kobolds	Hobgobelins
Gobelours	Harpies
Flagelleurs Mentaux	Minotaures
Ours-Hiboux	Nécrophages
Âmes en peine	spectres

Vampires
Dragons d'une couleur particulière
Méduses (y compris les maedar)
Ogres (y compris les ogres-mages)
Prêtres, suivants et serviteurs d'un dieu maléfique particulier (comme Malar le Seigneur des Bêtes)
Humains (ou non-humains) natifs d'une cité ou d'une région particulière, comme les Sembiens ou les Zhents (les natifs de Château-Zhentil).
Membres (humains ou autres) d'une organisation particulière (comme les membres d'une bande particulière de mercenaires ou les suppôts du Zhentarim).

Les sorts obtenus par les rôdeurs à haut niveau sont détaillés à la page 30 du *Manuel des Joueurs*. Ils sont limités aux sphères Animale et Végétale. Les anciens sorts de druide et de magicien sont perdus en raison d'un changement de la nature de la magie elle-même (l'addition de Mystra à la nature élémentaire des Royaumes).

Toutes les autres nouvelles règles concernant les rôdeurs s'appliquent à présent (compétences de Pistage, Maîtrise des Animaux, combat à deux armes), tandis que les anciennes comme l'utilisation d'objet magique ou la spécialisation aux armes sont perdues. Les rôdeurs ont le même nombre d'attaque par round que les autres combattants.

Cavaliers

Les cavaliers sont considérés comme des combattants dans la 2ème édition. Ils sont traités comme des guerriers avec le même total de points d'expérience qu'auparavant. Ceux qui ont utilisé le système des "pré-niveaux" obtiennent 1500 points d'expérience supplémentaires. Ceux qui ont une "arme de prédilection" devraient être considérés comme s'étant spécialisés dans cette arme.

Les cavaliers perdent tous leurs autres pouvoirs spéciaux. Ils gagnent la compétence Équitation gratuitement, afin de refléter leur familiarité avec les chevaux. Elle est au premier niveau de compétence pour les cavaliers de niveau 1-5, au deuxième niveau pour ceux de niveau 6-10, au troisième pour ceux de niveau 11-15, et au quatrième pour ceux de niveau 16 et plus.

Les anciens cavaliers n'ont plus aucune restriction au niveau du combat. Ils peuvent, selon leur choix, attaquer ou refuser de charger tête baissée dans la mêlée. S'ils ne sont plus liés officiellement aux vertus chevaleresques et au code de la chevalerie, nombre d'entre eux le suivent toujours rigoureusement et agissent afin d'y adhérer quelle que soit la situation.

Les vertus chevaleresques dans les Royaumes sont :

Honneur	Bravoure	Gloire
Bonne foi	Désintéressement	Courtoisie

Fierté et estime d'autrui

Le code de la chevalerie, tel qu'il est reconnu dans les Royaumes, est le suivant, du plus



important globalement au moins (mais toujours essentiellement) important.

- Assumer n'importe quelle responsabilité donnée même jusqu'à la mort.
- La parole du chevalier est sa loi.
- Montrer du courage dans toutes choses.
- Montrer de l'honneur à ceux qui sont au-dessus de sa position.
- Gagner le respect de ceux qui sont au-dessous de sa position.
- Le commandement est la responsabilité des hommes dignes et bien nés.
- La bataille doit mettre la valeur à l'épreuve (cette règle est mise plus haut pour les chevaliers qui vénèrent fortement Tempus).
- Être courtois avec toutes les femmes (ou tous les hommes selon le sexe du cavalier).
- Donner la mort à ceux qui se dressent contre un chevalier ou contre ceux qui sont confiés à sa garde.
- Choisir la mort plutôt que le déshonneur.

Un échec dans le respect de ce code n'entraîne plus la réduction au stade de "simple guerrier", car tous les anciens cavaliers sont de toute façon déjà de simples guerriers. Mais, certains cavaliers prennent toujours ces codes très au sérieux. Ceux qui s'appellent chevaliers et n'arrivent pas à suivre ce code peuvent se retrouver face à des individus puissants et honorables qui leur demandent rétribution.

Avec la fin du cavalier, des personnages d'autres classes peuvent adopter librement cette éthique, y compris les prêtres, les magiciens et même les roublards (bien que cela soit inhabituel). Tout comme les assassins ne sont plus limités à une seule classe, ceux qui s'appellent des chevaliers peuvent être de n'importe quelle classe, bien qu'ils soient principalement des guerriers. Le sage Zéboastre (connu également sous le nom du "sage en cavale" après avoir émis publiquement et fortement plusieurs idées peu réfléchies) avait fait remarquer que l'existence de groupes pluridisciplinaires comme les Chevaliers de Myth Drannor indiquait que le chevalier classique avait fait son temps et que la chevalerie rigide était un anachronisme venu d'un passé plus simple et plus primitif. Mais il fit ce constat à la cour du Roi Azoun IV de Cormyr, un ancien cavalier lui-même. Après cela, Zéboastre se retrouva de nouveau très rapidement après en errance.

Barbares

Les barbares sont également considérés comme des combattants dans la 2ème édition. Les personnages joueurs deviennent des guerriers avec le même nombre de points d'expérience. Cela peut augmenter le niveau d'expérience du personnage.

Les barbares perdent les capacités spéciales de leur ancienne classe. Cela comprend leur immunité à la magie, mais les restrictions concernant l'utilisation de la magie sont également abandonnées. Les sages croient que l'ancienne incapacité des barbares à utiliser la magie était le fruit des superstitions et d'un conditionnement culturel et non une limitation innée à l'ethnie barbare comme on le croyait dans le passé.

Les barbares tendent toujours généralement à se méfier de la magie et de ceux qui l'utilisent. S'il existe des magiciens barbares (tout comme il peut y avoir des mages professant les codes chevaleresques), ils représentent une minorité pour l'instant, principalement en raison du fait que jusqu'à maintenant de tels individus étaient tués ou chassés de la tribu immédiatement.

Les anciens barbares ont les compétences suivantes, toutes au niveau initial et sans utiliser une quelconque unité de compétence : Sens de la direction, Herboristerie, Saut, Survie, Pistage, Météorologie.

De plus, si le barbare avait l'une des capacités tertiaires suivantes, elle devient la compétence indiquée :

Capacité	Compétence
"Animal Handling"	Maîtrise des Animaux
"Horsemanship"	Équitation
"Running"	Course
"Small Craft"	Expertise maritime
"Snare Building"	Pose de collets

Toutes les autres capacités spéciales du barbare sont perdues, y compris la capacité de rassembler automatiquement une horde d'individus de même état d'esprit, pour aller piller et razzier. Des sages de la région de Cormyr, laquelle a longtemps été épargnée par même la plus petite trace d'activité de la part des hordes, ont tendance à minimiser leur importance. Ils prétendent que de tels rassemblements sont plus dus au charisme irrésistible de certains individus qu'à un quelconque pouvoir spécial. D'après eux les chances que de nouvelles hordes de barbares fassent soudainement irruption du Nord (ou de n'importe quelle autre direction) sont très faibles.





Magiciens

Les listes de sorts magiques (telles qu'elles sont résumées aux pages 138-139 du *Manuel des Joueurs* et aux pages 156-161 de ce livre) ont été quelque peu modifiées depuis la crise des Avatars. Plusieurs sorts ont vu leur niveau baisser et quelques uns ont totalement disparu.

Les livres de sorts des magiciens en ont donc été modifiés comme suit. Tous les sorts doivent être répertoriés à leurs nouveaux niveaux. Si ce niveau est au-delà de la capacité du magicien, il reste dans le livre de sort mais le magicien ne peut plus le lancer jusqu'à ce qu'il ait atteint un niveau suffisamment élevé. Les sorts qui sont devenus plus faciles (en tombant à des niveaux inférieurs) sont donnés dans le livre de sorts à leurs nouveaux niveaux. Si ces nouveaux sorts excèdent le nombre de sorts qu'un magicien peut connaître à ce niveau, alors le joueur doit choisir les sorts qui doivent être écartés.

Les sorts qui disparaissent totalement de la liste (comme *"vocalize"*) peuvent être traités de l'une des deux manières suivantes, au choix du MD : soit le sort disparaît du livre de sorts et est remplacé par un autre du même niveau au choix du joueur, soit le sort demeure avec toutes les restrictions et bénéfices de l'ancien sort. Dans ce cas, c'est un "sort spécial" que le magicien personnage-joueur a recherché personnellement. Cela peut entraîner que le mage soit demandé en tant que lanceur de sort ou enseignant, ou qu'il serve de cible à d'autres individus qui convoitent ses secrets ou qui se sentent particulièrement menacés par le sort.

Les magiciens de la 1ère édition sont maintenant des mages de la 2ème édition. Les personnages-joueurs magiciens deviennent des mages généraux avec le même nombre de points d'expérience et de points de vie. Ils ne peuvent être des mages spécialistes.

Les illusionnistes de la 1ère édition deviennent des magiciens spécialisés de l'école d'Illusion. Ils conservent le même total de points d'expérience (cela peut faire que l'illusionniste perde un niveau). Ils gagnent les nouvelles capacités des illusionnistes décrites page 35 du *Manuel des Joueurs*. Les sorts qui changent de niveau sont maintenus à leur nouveau niveau. Les sorts qui disparaissent en raison de la nouvelle structure de la magie sont perdus, mais peuvent être remplacés par d'autres sorts d'une École et d'un niveau appropriés. Les sorts appartenant aux Écoles Nécromancie, Invocation/Évocation ou Abjuration font maintenant partie d'Écoles en opposition et sont donc perdus sans pouvoir être remplacés.

A la suite des Avatars, un nombre croissant de nouveaux sorts est apparu dans les Royaumes, et d'anciennes magies dissimulées sont revenues au premier plan pour être utilisées couramment (voir chapitre 3 pour les nouveaux sorts magiques et les instructions sur la manipulation des nouveaux sorts magiques).

Prêtres

Les personnages qui étaient clercs sous la 1ère édition sont considérés comme des prêtres dans la 2ème, avec le même niveau et les même points d'expérience. Ils sont considérés comme des prêtres standards de la foi de



leur choix (par opposition aux "prêtres spécialistes" comme les druides).

Les sorts disponibles pour les prêtres sont donnés à la page 140 du *Manuel des Joueurs*. Tout ancien sort qui n'est pas sur la liste ou qui appartient à une sphère à laquelle le prêtre n'a plus accès ne peut plus être lancé. Les sorts qui ont changé de niveau sont accessibles à leur nouveau niveau.

Les druides (maintenant considérés comme des prêtres spécialistes) restent des druides avec le même niveau et les mêmes points d'expérience qu'avant le Temps des Troubles. Mais, leur acquisition des sorts est identique à celle des prêtres. Les druides n'obtiennent pas de sorts supplémentaires pour une Sagesse élevée et doivent avoir une Sagesse élevée pour avoir accès aux sorts de haut niveau.

Les personnages-joueurs prêtres peuvent choisir de devenir l'un des multiples prêtres spécialistes de la vaste gamme des dieux des Royaumes. Ces prêtres spécialistes existaient auparavant en nombre bien plus restreint parmi le clergé organisé, mais avec l'attention accrue des divers dieux sur les Royaumes, leur nombre va croissant.

Roublards

Les voleurs standards conservent le même niveau et les mêmes points d'expérience dans la 2ème édition d'AD&D®. Mais, la nature des talents de voleur a changé dans le sens où le voleur peut modifier ses compétences selon ses goûts et la manière dont la campagne se développe. Le MD peut traiter cela de l'une des deux manières suivantes, en fonction du trouble qu'il veut jeter chez le personnage-joueur voleur.

Le MD peut décider que les scores actuels de voleur du personnage-joueur restent tels quels et dire qu'il s'agit de leur nouvelle base. Pour chaque niveau d'expérience supplémentaire, le voleur obtient 30 points à distribuer parmi les talents ainsi que cela est noté à la page 42 du *Manuel des Joueurs*. Les talents qui sont déjà au-dessus de 95% restent tels quels, mais ils ne peuvent plus progresser.

D'un autre côté, le MD peut donner aux personnages-joueurs les scores de base de voleur donnés à la page 42 du *Manuel des Joueurs*, modifiés par la Dextérité et la race du personnage. Le personnage joueur reçoit ensuite 60 points supplémentaires pour le premier niveau et 30 points supplémentaires par niveau supérieur que son voleur a gagné (un voleur du 5ème niveau a 60+30+30+30+30 = 180 points à répartir). On ne peut assigner plus de la moitié de ces points à un même talent et aucun d'entre eux ne peut être porté à plus de 95% de chances de succès.

Assassins

Les assassins n'existent plus dans la 2ème édition en tant que classe de personnage-joueur. Cela ne veut pas dire que des individus ne reçoivent plus d'argent pour tuer d'autres personnages ou qu'ils ne s'organisent pas en guildes d'assassins, mais seulement que leurs capacités spéciales d'assassinat ne fonctionnent plus. Le terme "Assassin" devient en effet la description d'un travail, comme fermier, marchand ou aventurier. Les magiciens peuvent devenir assassins, tout comme des prêtres mauvais, des guerriers ou des roublards. La nature de l'assassinat est telle que ceux qui l'effectuent régulièrement ne peuvent être que d'alignement mauvais.

Les personnages possédant des assassins sous les règles de la 1ère édition ont deux options à leur disposition :

- Ils peuvent décider que leur personnage assassin a été tué quand Bhaal vampirisa les esprits des assassins dans sa propre forme. Le personnage peut créer un nouveau personnage, mais avec les bénéfices suivants : pour chaque niveau d'expérience de l'ex-assassin, le nouveau personnage peut ajouter un point à un de ses scores de caractéristiques. Trois points peuvent au maximum être ajoutés à un même score de caractéristique, et celles-ci ne peuvent être portées au-delà des limitations raciales ou de 19 dans n'importe quel cas. Le nouveau personnage n'est pas obligé d'être d'alignement mauvais.
- L'assassin perd toutes ses anciennes capacités d'assassin et est considéré comme un voleur avec le même nombre de points d'expérience qu'avant son changement (cela peut augmenter le niveau et les points de vie du voleur). Le nouveau voleur reçoit ensuite 60 points à répartir au sein des scores de base de voleur, comme cela est décrit à la page 42 du *Manuel des Joueurs*. Le nouveau voleur obtient également 30 points supplémentaires par niveau avec pour maximum le niveau de l'assassin moins deux (un ancien assassin du 9ème niveau obtient des points supplémentaires comme un voleur du 7ème — 60 pour le premier niveau plus 6 fois 30 dans cet exemple). Les restrictions sur les allocations sont celles données à la page 42 du *Manuel des Joueurs*.

Voleurs-Acrobates

Le voleur-acrobate devient un voleur avec le même nombre de points d'expérience qu'auparavant. Les scores de voleur sont déterminés en utilisant l'une des deux méthodes décrites pour convertir un voleur aux règles de la 2ème édition. Les anciens voleurs-acrobates peuvent progresser dans des talents qui leur étaient auparavant refusés.

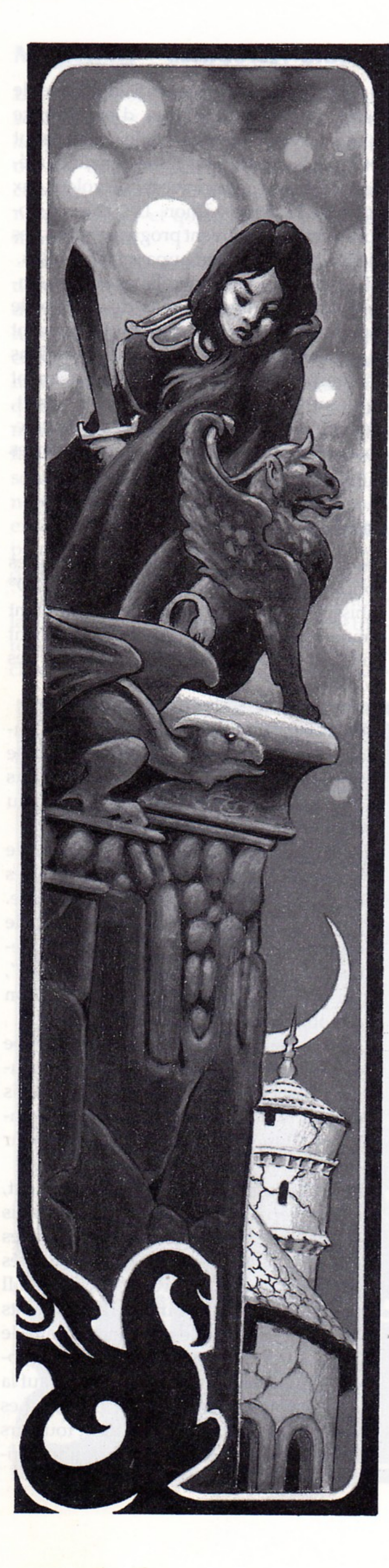
De plus, les voleurs-acrobates ont les compétences suivantes, en plus des unités de compétence dont ils disposent. Ils peuvent augmenter leurs scores de compétences dans les compétences suivantes en y assignant des unités de compétence : Saut, Funambulisme, Acrobatie. Ces talents fonctionnent comme les nouvelles compétences et non comme les anciennes capacités.

Bardes

Les bardes créés en utilisant les règles optionnelles du système originel AD&D® subissent des changements majeurs étant donné que leur classe devient un élément standard de la 2ème édition d'AD&D. Les modifications sont les suivantes :

- Pour déterminer le niveau du barde, ajoutez toute l'expérience gagnée en tant que guerrier, voleur et barde. Le total de points d'expérience indique le nouveau niveau du barde.
- Toutes les anciennes capacités du barde sont perdues, y compris "connaissance des légendes" et les pourcentages de charme.
- Toutes les nouvelles capacités du barde décrites dans la 2ème édition sont obtenues, y compris "influencer les réactions", "inspiration des alliés" et "identification des objets".
- Les bardes perdent leur capacité de type druidique de lancement de sorts. Ils peuvent lancer des sorts de magicien, mais doivent obtenir d'une manière quelconque les livres et les sorts nécessaires pour ce faire.
- Les collèges bardiques, tels qu'ils étaient, ont survécu au Temps des Troubles, mais comme les ordres de chevalerie et les guildes d'assassins, ils ne sont plus limités à une classe ou à un niveau particulier. Il peut toujours y avoir des instruments bardiques de grande puissance datant de l'âge d'or des collèges bardiques. Ces objets conservent tous leurs pouvoirs sauf la capacité de charme, qui est perdue. Les instruments des bardes infligent toujours des dégâts aux bardes de niveau insuffisant ou aux individus non barde.





Les joueurs possédant des personnages bardes sous les anciennes règles peuvent choisir de les retirer pour leur faire prendre le statut de PNJ (sous le contrôle du MD) et de recommencer. Le barde PNJ peut (au choix du MD) conserver ses anciennes capacités de barde, mais n'est plus en jeu. Les personnages qui retirent leur barde de cette manière peuvent modifier leurs jets pour un nouveau personnage de +1 par niveau d'expérience de l'ancien barde (mais non ses niveaux de guerrier ou de voleur). Les additions peuvent être effectuées après les jets de dés. Les limitations raciales ne peuvent pas être dépassées.

Pour les curieux, les collèges bardiques des Royaumes furent jadis une puissante force du Nord, fortement alignée sur les druides (c'était à l'époque où chaque dieu ayant une zone d'influence impliquant la nature avait sa propre hiérarchie druidique). Chacun de ces collèges reconnaissait la supériorité des collèges classés plus hauts que lui, et ainsi les bardes qui progressaient en connaissance, allaient chercher la sagesse dans des collèges supérieurs. Avec l'arrivée d'une civilisation plus avancée, ces collèges déclinèrent, bien qu'on fasse toujours référence à tel ou tel style de jeu d'une école, et que les bardes âgés se hiérarchisent selon la position de leur école. Les anciennes écoles étaient : Fochlucan, Mac-Fuirmidh, Doss, Canaith, Cli, Anstruth, Ollamh, Magna Alumnae (Magna Alumnae n'est pas une "véritable" école, mais une reconnaissance de pouvoir par les autres).

Moines

Dans la 2ème édition d'AD&D® il n'y a pas officiellement de classe de moine dans les Royaumes Oubliés. Le MD a trois options quand il est en présence de personnages moines et la décision lui appartient :

- Retirer le personnage moine un peu de la même manière dont le retrait des bardes ancienne mouture s'opère. Pour chaque niveau du moine, le joueur peut ajouter un point à ses jets de dés pour les traits du futur personnage (mais ne peut dépasser les maxima raciaux).
- Continuer à utiliser le personnage moine comme cela est décrit dans les règles originelles d'AD&D. Mais aucun moine ne peut être de nouveau créé dans les Royaumes, ce qui assure une relative sinécure pour ceux qui sont au sommet.

Cette décision appartient au MD, bien qu'il devrait consulter le joueur du moine. Étant données les exigences pesant sur le moine dans l'ancien système, il est peu vraisemblable que d'énormes hordes de personnages moines hantent vos campagnes, mais il est, par contre, vrai que tout personnage ayant un personnage moine soit, à bon droit, fier de lui.

Personnages multi-classés

Les personnages multi-classés sont détaillés à la page 48 du *Manuel des Joueurs*. La transition pour chaque classe vers la 2ème édition est faite séparément. Les joueurs avec des personnages multi-classés autres que ceux énumérés devraient considérer que la classe non autorisée devrait être retirée du jeu à son niveau actuel sans progression ultérieure possible. Un clerc/guerrier elfe n'est plus permis, aussi le joueur a-t-il le choix de retirer sa composante guerrier ou clerc. Toutes les capacités apprises dans ce domaine sont conservées, mais aucune progression n'est autorisée par la suite. Les points d'expérience du personnage n'ont plus besoin d'être séparés ; ils peuvent être tous appliqués aux seules classes dont la progression est toujours possible (à la différence de ce qui se passe quand une des classes atteint son niveau maximal).

Psioniques

N'importe quelle étude des psioniques dans les Royaumes a un parfum de mystère et d'erreur d'interprétation qui l'entoure comme un brouillard épais. Des individus puissants et/ou des monstres se sont vus attribuer des capacités et des pouvoirs psioniques, bien que cela ne puisse être que l'œuvre de légendes et de vantardises, en opposition avec leurs capacités réelles.

Quoi qu'il en soit, les psioniques tels qu'ils sont envisagés dans le jeu AD&D (et détaillés dans les Royaumes par l'éminente monographie "l'Esprit sur le muscle" de Cuthbert l'Immature) n'existent plus. Les détracteurs des psioniques disent qu'ils n'ont jamais existé, tandis que leurs supporters disent que ce fut le cas jadis, mais que la mort et la fusion de Mystra avec la nature des Royaumes eux-mêmes les a modifiés au-delà de l'entendement humain, et que le long processus de leur redécouverte doit recommencer une fois encore.

Cela ne veut pas dire que des magies originales, déviantes ou extérieures non utilisables dans le cadre des moyens standards décrits par Azouth sont impossibles. Le *magefeu*, une forme de manipulation magique, existe toujours dans les Vaux, tan-



dis que des histoires circulent au sujet de chanteurs de sorts et de danseurs magiques dont les capacités existent à l'extérieur du royaume de la magie traditionnelle.

Les joueurs avec des capacités psioniques telles qu'elles sont décrites dans l'appendice de l'ancien *Manuel des Joueurs* peuvent les remplacer par des pouvoirs psioniques équivalents du Manuel Complet des Psioniques de la 2ème Édition des règles. Cependant, les pouvoirs psioniques restent rares dans les Royaumes ; aussi, un personnage psionique de la 1ère Édition ne peut pas devenir un psioniste tels qu'ils sont décrits dans le *Manuel Complet des Psioniques*.

Compétences

L'environnement de campagne FORGOTTEN REALMS® utilise la règle optionnelle des compétences. Les MD qui choisissent d'ignorer les compétences dans leurs campagnes sont libres de le faire quand ils dirigent des campagnes dans les Royaumes Oubliés, bien qu'ils soient encouragés à les utiliser dans les cas où les anciennes capacités ont été perdues (comme pour les barbares et les cavaliers) et quand certaines classes y font appel (comme les prêtres spécialistes et les rôdeurs).

Les unités de compétence disponibles pour les personnages-joueurs sont données à la page 55 du *Manuel des Joueurs*. Les compétences martiales devraient être ajustées pour refléter le nouveau niveau et la classe du personnage. Dans certains cas, cela peut rendre de nouvelles armes disponibles au joueur. Dans d'autres cas, le nombre d'armes accessibles au joueur devra être réduit — dans ce cas les compétences martiales en excès doivent être abandonnées.

Quand on choisit des compétences martiales, seules celles qui correspondent aux armes auxquelles le personnage a accès sont disponibles. Si le personnage-joueur utilise une arme à laquelle il n'a plus accès (pour n'importe quelle raison), cette unité de compétence devient vide et peut être remplacée par n'importe quelle autre compétence martiale.

Le nombre de compétences diverses peut être déterminé par la table de la page 59 du *Manuel des Joueurs* et ces unités utilisées pour des compétences diverses du choix du joueur (à partir des listes appropriées). Notez que plusieurs classes de personnage (comme le rôdeur et les anciens cavaliers et barbares) obtiennent certaines compétences automatiquement et sans utiliser leurs unités de compétence normales. Notez également que les langages connus par certains personnages (comme les druides) sont également obtenus en dehors du système standard des compétences.

Dans son choix de compétences diverses, le personnage devrait également prendre en compte l'histoire passée du personnage. Un personnage qui a passé la plus grande partie de sa vie d'aventurier en mer aura plus de compétences marines (Expertise Maritime, Navigation, etc.) que quelqu'un qui a passé sa vie en tant que cavalier dans une bande de mercenaires.

Il y a toujours des personnages-joueurs dont les vies et les exploits dénotent un grand savoir et qui semblent mériter plus de compétences au regard du Tableau 34 : Unités de compétences (Raluth l'Industrieux, par exemple, n'est que du 2ème niveau mais dans sa longue ascension vers ce niveau, il a servi en tant qu'apprenti armurier, marin, cocher à Mulhorand, aide d'un magicien et fait un peu de claquettes à ses moments perdus). Quand il traite avec des personnages établis d'une telle profondeur, le MD est encouragé à leur accorder toutes les compétences applicables, mais à refuser en retour toute compétence diverse jusqu'à ce que des unités de compétence supplémentaires aient été obtenues. Une fois que le déficit en unités du personnage a été comblé, il peut commencer à apprendre de nouvelles compétences au rythme normal.

Progresser au-delà du 20ème niveau

Le *Manuel des Joueurs* de la 2ème édition d'AD&D® couvre les niveaux d'expérience des personnages jusqu'au vingtième pour toutes les classes disponibles. Cela devrait occuper les joueurs pendant de nombreuses années (dans le jeu et en réalité), mais il existe des personnages plus puissants dans les Royaumes, dont les pouvoirs doivent être (au moins brièvement) évoqués. Les tables suivantes résument les exigences d'expérience, les capacités de sorts et les dés de vie des PNJ puissants et célèbres des Royaumes.

Combattants

Les *guerriers* gagnent un niveau supplémentaire par tranche de 250.000 points d'expérience au-dessus de 3.000.000. Ils gagnent 3 points de vie pour chaque niveau au-dessus du vingtième.

Les *paladins/rôdeurs* gagnent un niveau supplémentaire par tranche de 300.000 points d'expérience au-dessus de 3.600.000. Ils gagnent 3 points de vie par niveau au-dessus du vingtième. Les paladins ne gagnent plus de sort supplémentaire après avoir atteint le vingtième niveau. Il en est de même pour les rôdeurs à partir du 16ème niveau.

Magiciens

Les mages et les magiciens spécialistes gagnent un niveau supplémentaire pour chaque tranche de 375.000 points d'expérience au-dessus de 3.750.000. Ils gagnent un point de vie supplémentaire par niveau au-dessus du vingtième. Ils gagnent des sorts supplémentaires comme l'indique le tableau de Progression Étendue en Sorts des Magiciens.

Progression Étendue en Sorts des Magiciens

	Niveau de sort								
Niveau	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1								
2	2								
3	2	1							
4	3	2							
5	4	2	1						
6	4	2	2						
7	4	3	2	1					
8	4	3	3	2					
9	4	3	3	2	1				
10	4	4	3	2	2				
11	4	4	4	3	3				
12	4	4	4	4	4	1			
13	5	5	5	4	4	2			
14	5	5	5	4	4	2	1		
15	5	5	5	5	5	2	1		
16	5	5	5	5	5	3	2	1	
17	5	5	5	5	5	3	3	2	
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2
21	5	5	5	5	5	4	4	4	2
22	5	5	5	5	5	5	4	4	3
23	5	5	5	5	5	5	5	5	3
24	5	5	5	5	5	5	5	5	4
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	6	6	6	6	5	5	5	5	5
27	6	6	6	6	6	6	6	5	5
28	6	6	6	6	6	6	6	6	6
29	7	7	7	7	6	6	6	6	6
30	7	7	7	7	7	7	7	6	6

Prêtres

Les *clercs* gagnent un niveau supplémentaire pour chaque tranche de 270.000 points au-dessus de 3.000.000. Ils gagnent 3 points de vie par niveau au-dessus du vingtième.

Les *druides* gagnent un niveau supplémentaire pour chaque tranche de 500.000 points d'expérience au-dessus de 2.000.000. Ils gagnent deux points de vie supplémentaires par niveau au-dessus du vingtième.

Les *autres prêtres spécialistes*, comme décrit dans les pages 15-41 de ce livre, gagnent un niveau supplémentaire par tranche de 500.000 points d'expérience au-dessus de 8.500.000. Ils gagnent 2 points de vie supplémentaires par niveau au-dessus du vingtième. Ils gagnent des sorts supplémentaires comme le montre le tableau de Progression Étendue en Sorts du Prêtre.

Progression Étendue en Sorts du Prêtre

	Niveau de sort						
Niveau	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1						
2	2						
3	2	1					
4	3	2					
5	3	3	1				
6	3	3	2				
7	3	3	2	1			
8	3	3	3	2			
9	4	4	3	2	1		
10	4	4	3	3	2		
11	5	4	4	3	2	1	
12	6	5	5	3	2	2	
13	6	6	6	4	2	2	
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2
21	9	9	9	9	8	6	2
22	9	9	9	9	9	6	3
23	9	9	9	9	9	7	3
24	9	9	9	9	9	8	3
25	9	9	9	9	9	8	4
26	9	9	9	9	9	9	4
27	9	9	9	9	9	9	5
28	9	9	9	9	9	9	6
29	9	9	9	9	9	9	7
30	9	9	9	9	9	9	8

* Utilisable seulement par des prêtres ayant au moins 17 en Sagesse.

** Utilisable seulement par des prêtres ayant au moins 18 en Sagesse.

Roublards

Les voleurs et les bardes gagnent un niveau supplémentaire tous les 220.000 points d'expérience gagnés. Ils gagnent deux points de vie supplémentaires par niveau au-dessus du vingtième. Les voleurs gagnent 10 points de talent supplémentaires à distribuer entre leurs talents à chaque niveau au-dessus du vingtième. Les bardes reçoivent 5 points à distribuer pour chaque niveau au-dessus du vingtième.

Races de personnage joueur et limitations

La page 16 du *Guide du Maître* donne les limitations de race et de niveau pour les personnages-joueurs des races utilisées dans l'environnement de campagne FORGOTTEN REALMS®. Les Royaumes autorisent les personnages non humains à avoir des capacités exceptionnelles pour progresser au-delà des niveaux donnés, comme cela est indiqué sur la même page en tant que règle optionnelle.

Les personnages-joueurs qui sont au-dessus des niveaux donnés pour leur race et qui n'ont pas de capacités exceptionnelles pour justifier cet avancement sont stoppés — ils ont atteint le plus haut niveau possible pour eux. Ils peuvent continuer à gagner des points d'expérience mais pas de niveau.

Les personnages-joueurs des autres races non répertoriées (demi-orques, gnomes bricoleurs de Krynn, drow, duergar et les centaures et hommes-lézards occasionnels — tous utilisables uniquement avec la permission du MD) peuvent continuer à opérer dans les Royaumes avec l'approbation du MD et dans le cadre des limites posées aux pages 16-18 du *Guide du Maître*. Les personnages qui ne satisfont pas à ces exigences (comme un drow résistant à la magie) ne devraient pas être autorisés en tant que nouveaux joueurs, bien que ceux qui existent devraient pouvoir continuer, en utilisant des créatures similaires comme modèle (pour les drow, par exemple, utilisez les elfes standards comme guide).

Changements physiques dans les Royaumes

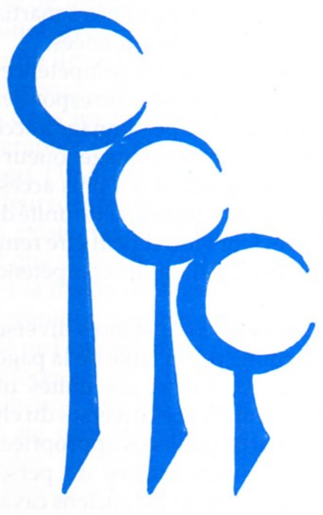
A la suite de l'arrivée des Avatars, plusieurs changements se sont produits dans la géographie et les propriétés physiques des Royaumes. Pour l'instant, ils semblent permanents, mais seul le temps nous permettra d'en être sûrs.

Régions de magie morte

Les conflits entre les dieux ont transformé de nombreuses régions des Royaumes en zones de "magie morte". La plupart de ces régions de magie morte font à peine quelques mètres de diamètre, certaines ont la taille de plusieurs pâtés de maisons et l'une d'entre elles (le quartier nord de Tantras et au-delà, où Torm et Bhaal combattirent) occupe 162 hectares. Heureusement, de telles régions sont rares ; pourtant, certains individus tirent déjà avantage de leurs propriétés spéciales.

Aucune magie ne peut être utilisée ou activée dans une zone de magie morte. Les sorts lancés par un personnage dans une telle zone sont perdus, tout comme les charges des baguettes, des anneaux ou d'autres objets. Les sorts qui sont lancés depuis l'extérieur d'une zone de magie morte vers celle-ci ne fonctionnent pas et ceux qui ont des zones d'effet qui occupent une zone de magie vive et une zone de magie morte n'auront pas d'effet dans cette dernière.

Les restrictions s'appliquent aux sorts de magicien, aux sorts de prêtre et aux capacités des monstres assimilées aux sorts. Un tyrannœil, par exemple, qui se retrouve dans une zone de magie morte, perd toutes les capacités similaires aux sorts de ses tentacules oculaires. Les dieux et les autres puissances d'outreplan perdent également leurs capacités magiques. Personne, ni homme ni dieu, ne peut se téléporter, utiliser un sort de portail ou un autre moyen de déplacement ou de fuite magique à partir d'une zone de magie morte.


Le mage Durlan de Selgonte



Les sorts de divination magique ne fonctionnent pas si la cible ou le sujet se trouve dans une zone de magie morte. Les illusions n'opéreront pas dans ces zones, bien qu'elles puissent être vues par des personnages à l'intérieur de la zone si elles sont lancées à l'extérieur. La capacité de pétrification des gorgones et des méduses, ainsi que le souffle des dragons, ne sont pas affectés par les zones de magie morte.

Les sorts qui sont déjà en effet avant la création d'une zone de magie morte sont interrompus dès que la zone apparaît. Les sorts en effet sur une personne ou un objet avant que celle-ci ou celui-ci n'entre dans une zone de magie morte continuent cependant à opérer normalement. Un individu hâté, charmé, en quête ou autrement enchanté est toujours magiquement avantagé (ou gêné) même à l'intérieur d'une zone de magie morte, même si ces sorts ne peuvent être lancés dans la zone, vers la zone ou à vers l'extérieur depuis la zone.

Les créatures enchantées comme les golems, ne sont pas physiquement blessées en entrant dans la zone, bien qu'elles ne s'y sentent pas à l'aise et qu'elles souhaitent la quitter aussi vite que possible. De telles créatures enchantées ne peuvent utiliser leurs sorts ou leurs capacités similaires une fois qu'elles sont dans une telle zone.

Les objets enchantés qui n'utilisent pas de charges ou dont les effets magiques sont permanents, ne sont pas non plus affectés par les zones de magie morte. Une *épée +1* garde son +1, mais si elle jette également un sort lumière une fois par jour, cette capacité similaire à un sort ne peut être utilisée à l'intérieur d'une zone de magie morte. Les épées, les armures, les potions bues avant d'entrer dans la région, certains anneaux et un certain nombre d'objets magiques divers continuent à fonctionner de cette manière.

Les jeteurs de sorts qui pénètrent dans une zone de magie morte sont immédiatement conscients de sa présence, frappés par un mauvais mal de crâne résultant de la perte pour le magicien de son contact avec la nature magique ambiante des Royaumes. Les jeteurs de sorts ne sont pas autrement affectés dans ce champ (hormis le fait de ne pouvoir lancer de sort), mais la plupart chercheront à quitter la zone le plus vite possible.

Les zones de magie morte sont invisibles et tendent à prendre la forme de bulles sphériques, s'étendant aussi profondément sous terre qu'elles le font au-dessus. Certaines zones de magie morte sont en forme d'étoiles régulières ou non, et, à Arabel, l'une d'elles a la taille et la forme d'une construction qui se tenait là auparavant (on est en train de construire un bar sur le site).

Les zones de magie morte peuvent apparaître n'importe où, du plus profond de la terre jusqu'à (au moins théoriquement) haut dans les airs, et même au-delà, dans l'espace au-dessus de Féerune. Les timons de spelljamming ne devraient pas être affectés par une zone de magie morte, pourvu qu'ils soient déjà en opération.

Les zones de magie morte sont difficiles à détruire ; un *souhait* annulera une sphère d'un diamètre de 3,6 mètres (approximativement 25 mètres cube) tandis qu'un *souhait mineur* annule une sphère d'un diamètre moitié moindre (approximativement 3 mètres cube). Les prêtres de Mystra et de Torm travaillent à des méthodes pour neutraliser les effets de la magie morte dans les régions les plus importantes, mais les zones plus petites sont vraisemblablement là pour longtemps. Des individus qui préfèrent être loin de la magie considèrent ces régions de magie morte comme des endroits où se cacher des magiciens, ou au moins être sur un pied d'égalité avec eux.

Régions de magie entropique

A la manière des zones de magie morte, il y a des zones dans lesquelles la magie est devenue erratique et les effets des sorts imprévisibles. Ces zones de "magie entropique" sont plus petites que celles de magie morte, avec quelques unes dépassant les 100 mètres de diamètre. Mais, elles sont disséminées à travers tous les Royaumes.

Seuls les sorts lancés par des individus dans une zone de magie entropique sont affectés par la nature de la zone. Les sorts de magicien et de prêtre et les capacités similaires des créatures sont affectés. Les sorts lancés depuis l'extérieur de la zone de magie entropique contre des cibles se trouvant dans cette même zone ne sont pas affectés par la magie entropique.

Quand un sort est lancé dans une zone de magie entropique, le MD devrait consulter la table suivante pour déterminer quels effets a la zone de magie entropique sur le sort.

EFFETS DE LA MAGIE ENTROPIQUE

Jet de dé	Résultat
01-19	Le sort est renvoyé sur le jeteur avec des effets normaux. Si le sort ne peut affecter le jeteur, tirez à nouveau.
20-23	Un puits de 3 m de diamètre s'ouvre sous les pieds du jeteur. Il a 1,5 m de profondeur pour chaque niveau du jeteur.
24-27	La cible du sort est bombardée de fleurs, de feuilles ou de légumes rouges qui disparaissent immédiatement au moment de l'impact. Les fleurs et autres projectiles n'infligent aucun dégât mais la (les) cible(s) ne pourra pas utiliser des armes de tir ou des baguettes magiques tant que l'attaque durera.
28-31	Le sort affecte une cible aléatoire. Le MD devrait choisir (aléatoirement ou autrement) une autre cible parmi celles qui sont disponibles ; ou bien déclencher le sort dans une autre zone à 10-60 mètres de là (utilisez le diagramme de dispersion des projectiles similaires à des grenades).
32-35	Le sort fonctionne normalement mais les éléments matériels (s'il y en a) ne sont pas consommés et la connaissance du sortilège n'est pas perdue (il peut donc être jeté de nouveau). Dans le cas d'une capacité similaire à un sort, celle-ci peut être à nouveau utilisée. Les objets magiques ne perdent pas de charge.
36-39	Le sort ne fonctionne pas ; au lieu de cela, tout ceux qui se trouvent à moins de 10 mètres du jeteur (ami ou ennemi) reçoivent les bénéfices d'un sort de prêtre guérison.
40-43	Le jeteur est entouré de ténèbres et de silence (comme les sorts) dans un rayon de 30 m pendant 2-8 rounds. Le sort ne fonctionne pas.
44-47	Une *gravité inversée* (comme le sort) affecte tous ceux qui sont à moins de 30 m du jeteur, y compris celui-ci, et ce pendant un round. Le sort ne fonctionne pas.
48-51	Des couleurs scintillantes apparaissent et tournoient autour du jeteur, ce qui l'aveugle — ainsi que tous ceux qui l'entourent — pendant 1-4 rounds.
52-59	Rien ne se passe. Le sort ne fonctionne pas. Les éléments matériels, la connaissance du sort ou les charges (s'il y en a) sont perdus.



60-71	Rien ne se passe. Le sort ne fonctionne pas. Les éléments matériels, la connaissance du sort ou les charges (s'il y en a) ne sont pas perdus.
72-98	Le sort fonctionne normalement.
99-00	Le sort fonctionne avec les effets maximum possibles, des dégâts maximum et une durée maximum. Les jets de sauvegarde contre le sort (s'il y en a) ont une pénalité de -2.

Modificateurs au jet de dé

+1	Pour chaque niveau du jeteur de sort ou DV de la créature.
-2	Pour chaque niveau du sort utilisé (les capacités similaires à des sorts ignorent cette modification).
+6	Si le sort provient d'un objet magique.
+12	Si le sort provient d'un artefact.
+2	Si c'est de la magie d'altération.
-5	Si c'est de la magie d'invocation.

A la différence des zones de magie morte, les zones de magie entropique ne sont pas immédiatement détectables lorsqu'on y entre. Les lanceurs de sorts et les créatures enchantées peuvent entrer dans des zones de magie entropique et les quitter sans réaliser ce qu'elles sont et sans en subir d'effets négatifs, jusqu'à ce qu'ils tentent de lancer un sort dans la zone.

Les zones de magie entropique répondent plus favorablement à la magie — une *dissipation de la magie* annulera une zone de magie entropique pendant 1-4 tours, et un *souhait mineur* ou un *souhait* dissipera toute zone de magie entropique individuelle entièrement. En raison du travail du clergé de Mystra/Minuit, la plupart des zones de magie entropique dans les régions civilisées ont été découvertes et détruites ou au moins marquées nettement par un signal d'avertissement (non magique bien sûr). Il reste un certain nombre de zones de magie entropique disséminées dans tous les Royaumes, bien qu'elles ne se trouvent que dans des endroits isolés et sauvages ou au plus profond de la terre.

Les Heaum-Terres

Également appelées les Fosses de Mystra, ces fosses de goudron bouillonnant jaillirent dans le nord du Cormyr pendant le Temps des Troubles. Bien que maintenant leur activité et leur taille se soient réduites depuis l'arrivée des Avatars, cette région reste infâme et constitue un facteur de déstabilisation dans le Nord. Situées au coin nord-est de la région proche de Château-Roc et disséminés dans les collines annonçant les Montagnes de la Corne des Tempêtes, ces puits de goudron et de naphte bouillonnant sont un labyrinthe changeant de zones de magie morte et de zones de magie entropique. Les Heaum-Terres semblent passer de l'état de zone de magie morte à celui de zone de magie entropique, puis à l'état normal de manière aléatoire. S'aventurer dans cette région est difficile et dangereux, et le devient encore plus car ses étranges propriétés ont attiré plus de créatures maléfiques qui utilisent les Fosses comme bases de départ pour piller les caravanes marchandes de Tilverton et des Vaux.



Le Fleuve Sinueux

Au Pont de Boreskyr, le mortel Cyric tua Bhaal dans un combat qui détruisit le puissant pont lui-même et colora la rivière d'un noir de jais. Le pont depuis lors a été réparé (avec maintenant les statues de Cyric et de Bhaal aux deux extrémités), mais les eaux du Fleuve Sinueux restent empoisonnées du Pont de Boreskyr jusqu'au Gué de la Griffe du Troll.

L'eau de cette portion de la rivière est huileuse et noire et empeste aussi bien de sa propre odeur que de celle des poissons qui sont morts lors de la bataille et depuis lors. Les saumons migrateurs qui remontaient le Sinueux jusqu'aux frayères dans les Collines du Serpent n'existent plus, empoisonnés par les eaux répugnantes.

Les eaux du Sinueux sont un poison de contact de type K si le sujet y est immergé et de type G si elles sont avalées. L'eau noire perd sa puissance (mais pas son odeur) si elle est puisée ailleurs dans la rivière.

Au Gué de la Griffe du Troll, l'apparence noire et puante de l'eau est réduite de manière significative, et l'eau, bien que colorée jusqu'à ce qu'elle atteigne la mer, est maintenant potable et peut se consommer sans danger.

Chaos physique et abominations

La plus grande partie du chaos physique (les arbres qui marchent, les feux d'artifices, les paysages ondulants) du Temps des Avatars ont quitté les Royaumes, les laissant (quasiment) dans les conditions qui prévalaient avant l'arrivée des dieux. Il reste quelques montagnes déplacées et des forêts détruites mais, en général, la terre a bien récupéré des attentions des Puissances des Plans Extérieurs.

Il reste certaines créatures qui furent changées par les Avatars. Nombre d'entre elles sont revenues à leur apparence normale ou sont mortes depuis le Temps des Troubles, mais de nombreuses demeurent également. Que de telles créatures puissent réellement se reproduire ou qu'elles meurent à la prochaine génération (quel que soit le temps que cela puisse prendre) reste à voir (on spécule activement sur le fait que l'ours-hibou et le péryton pourraient être des survivants d'anciennes guerres magiques des dieux qui se sont ensuite reproduits naturellement).

En termes de jeu, le MD peut se sentir libre d'introduire de nouvelles créatures jamais vues auparavant dans les Royaumes pour amuser et tourmenter les personnages-joueurs. De telles créatures ne devront pas avoir une "histoire" au sens des sages et devraient rester un mystère pour les personnages-joueurs. Elles peuvent être des inventions personnelles du MD ou des importations d'autres mondes (avec l'addition des *Bestiaires Monstrueux* des divers mondes de DRAGONLANCE®, GREYHAWK™ et SPELLJAMMER™ c'est assez simple).

Le MD peut également prendre une créature bien connue et la modifier pour produire une abomination — une créature avec toutes les caractéristiques normales (et l'apparence générale) d'un monstre mieux connu, avec une ou deux différences majeures. Les différences peuvent être relativement mineures (un tyrannœil avec des pieds de poulet, lui donnant une vitesse de déplacement supérieure) ou majeures (un tyrannœil avec un œil qui rend les choses invisibles et qu'il peut utiliser sur lui-même). En général, le MD devrait suivre les trois règles suivantes quand il apporte de telles modifications :

1) Ne pas changer plus d'une ou deux caractéristiques par créature. Un troll plus puissant, avec des DV plus élevés, ou un troll plus rapide sont biens, mais un troll plus rapide et avec des DV plus élevés est probablement exagéré.
2) Laissez les faiblesses standards — évitez les trolls ou les momies résistants au feu (ou au moins n'accusez pas les avatars de leur existence).
3) Utilisez de telles abominations avec parcimonie — si elles submergent votre campagne, elles perdront leur élément de surprise.

Nouvelles armes

Les armes à feu dans les Royaumes

La poudre à fumée, une poudre magique similaire à notre poudre à canon, fonctionne dans les Royaumes, et cela depuis des centaines d'années, comme le prouvent les fusées Kara-Turaines et les petits pétards magiques pour les enfants. La technologie des armes à feu n'a pas fait l'objet d'une recherche ou d'un développement extensif (ou adapté), sauf par quelques cerveaux fêlés et magiciens excentriques.

La raison en est simple — qui a besoin d'armes à feu dans un monde avec des boules de feu ? (la réponse est bien sûr : tout ceux qui ne peuvent lancer des boules de feu). Aucune nation ou organisation majeure n'a investi le temps et l'argent dans la production à grande échelle d'un armement à poudre à fumée, ou armes à fumée. Les Sorciers Rouges de Thay ont développé quelques grands canons de siège (certains sont stationnés dans les Îles des Pirates) mais ils sont affreusement imprécis et consomment des centaines de charges de poudre à fumée pour un seul tir.

Mais, pendant le Temps des Troubles, les Lantannais, dont la religion d'état est le culte de Gond le Semeur de Merveilles, reçurent l'enseignement leur permettant de faire des armes à fumée raisonnablement sûres et précises. Des exemples de leur nouvelle technologie furent par conséquent amenés dans les Contrées du Mitan. Ces armes sont rares, difficiles à utiliser et souvent aussi dangereuses pour l'utilisateur que pour la cible. La plupart des guerriers rationnels les ont rejetées, mais elles demeurent comme une curiosité, au moins pour le moment.

L'extension de l'utilisation des armes à fumée dans toute campagne spécifique des Royaumes est laissée à chaque MD. Si le MD choisit d'introduire l'arquebuse (et d'autres armes à fumée) dans sa campagne, cela devrait prendre plusieurs années de jeu pour que ces armes deviennent facilement disponibles. Une chronologie typique, démarrant à partir de l'introduction de l'arme au Lantanne, suit :

Année 0 : La Chute des Avatars et le Temps des Troubles.

Années 1-3 : Les arquebuses commencent à se développer dans les Royaumes, principalement comme curiosités ou objets magiques. Le prix (si elles sont disponibles) est dix fois celui indiqué.



Rune d'avertissement : "Ici magie"



Années 3-5 : Les arquebuses et les autres armes similaires deviennent plus fréquentes (les gens ne regardent plus étrangement les personnages-joueurs quand ils en demandent). Des boutiques d'armes bien approvisionnées en auront quelques unes, mais au double du prix indiqué.

Années 5 et + : Les armes à fumée sont disponibles dans des magasins importants au prix indiqué.

La poudre à fumée est toujours considérée comme un objet magique en ce qui concerne la vente et/ou le négoce. Les personnages doivent négocier un prix à chaque fois qu'ils font un achat et ne devraient jamais s'attendre à en trouver en stocks importants. De cette manière, le MD peut limiter l'impact de la poudre à fumée et des armes à fumée dans sa campagne.

Les gens étant ce qu'ils sont, les joueurs peuvent essayer d'accélérer la chronologie, embarquer un plus grand nombre de canons et/ou investir dans la recherche magique pour développer cette poudre. Si le MD inclue les armes à fumée dans sa campagne, elles sont toutes en option et devraient être utilisées comme but afin d'envoyer les personnages en aventures (une longue mission vers le Lantanne, traiter avec les prêtres de Gond et/ou les voler, une résistance au gouvernement de son pays pour amener des armes dangereuses et explosives, aussi bien que des quêtes pour trouver les composants rares et dangereux de la poudre à fumée — un MD vraiment vicieux pourrait inclure une certaine partie d'un tyrannœil dans les ingrédients).

Les Gondiens ont produit un certain nombre d'armes, facilement identifiables par le symbole de Gond (la roue dentée) imprimée nettement sur leurs marchandises. D'autres peuvent commencer la production d'armes à fumée aussitôt après qu'elles soient apparues, mais elles seront inférieures à celles de Gond, au moins pendent les premières années (en termes de jeu, elles exploseront plus souvent — augmenter les chances d'explosion d'un facteur sur le dé).

Les Gondiens ont introduit l'arquebuse, le vétillard (une arquebuse légère), le mousquet (qui nécessite une petite fourche pour soutenir son canon), le tromblon (un fusil très primitif) et le ribaudequin (une série de petits fûts montés sur un chariot ; similaire au plus efficace — mais anachronique — orgue de Staline). Si les Gondiens ont produit des canons et des armes de siège plus grandes, ils ne les ont pas encore exportées vers d'autres nations potentiellement hostiles.

Deux autres armes à feu sont apparues dans les Royaumes, une petite et une grande. L'arme la plus petite est appelée le rouet dans les Royaumes, ou pistolet à rouet ; il est très, très rare. Si rare qu'on dit qu'il vient d'une autre dimension ou d'au-delà des cieux. L'autre arme est la bombarde, un énorme canon immobile utilisé à l'origine en défense, comme celui à l'entrée de la base principale des îles des Pirates. On dit que la bombarde vient de Thay et qu'elle est maintenue par la magie. Toutes ces armes sont décrites en détail ci-dessous.

Arquebuse : Comme cela est décrit dans le *Manuel des Joueurs*, l'arquebuse est un mousquet primitif. On ne peut tirer qu'avec les deux mains. Normalement elle inflige 1-9 points de dégâts. Si un 10 est obtenu, elle inflige 10 points plus le résultat d'un autre

Tableau 5 : NOUVELLES ARMES DANS LES ROYAUMES

Nom	Prix	Poids	Taille	Type	Vitesse	Dégâts de base	Additionnels
Arquebuse	500	5	M	P	15	1d10/1d10	10
Bombarde	20.000	1000	É	P	20	2d20/2d20	20
Mousquet	800	10	M	P	17	1d12/1d12	12
Pistolet à rouet	1.000	2,5	P	P	10	1d4/1d4	4
Ribaudequin	1.200	40	G	P	16	1d4/1d4	X
Tromblon	500	6	M	P	15	1d4/1d4	X
Vétillard	450	5,5	M	P	12	1d8/1d8	8

		Portées					
Nom	CT	P	M	G	Charge	Explosion	Dégâts d'explosion
Arquebuse	1/3	5	15	21	1	1-2	1d6
Bombarde	1/3**	50	100	100	10	1	2d10
Mousquet	1/4	6	18	18	2	1-3	1d8
Pistolet à rouet	1/3	3	6	6	1	1-2	1d6
Ribaudequin	1/24*	3	6	6	6	1	1d6
Tromblon	1/3	1	2	3	1	1-2	1d6
Vétillard	1/4	4	8	8	1	1-2	1d4

* 1/2 pour chacun des 12 barillets.
** Ce qui implique une équipe pleinement entraînée de trois hommes.

Prix : En pièces d'or.
Poids : En kilogrammes.
Taille : Taille relative de l'arme.
Type : Toutes les armes à fumée sont perforantes.
Vitesse : Facteur de vitesse.
Dégâts de base : Jet de dégâts normal.
Additionnels : Si ce chiffre est obtenu, tenez compte de ce nombre de dégâts et relancez.

CT : Cadence de Tir —
1/3 = 1 coup tous les trois rounds
1/4 = 1 coup tous les 4 rounds
1/24 = 1 coup tous les 24 rounds
Portée : Courte, moyenne ou longue, en dizaines de mètres.
Charge : Nombre de charges de poudre à fumée nécessaire pour un coup.
Explosion : L'arme explose si ces résultats sont obtenus au jet pour toucher.
Dégâts d'explosion : Dégâts infligés à l'utilisateur, ou aux utilisateurs, dans le cas d'une explosion.



d10. Si le second jet donne de nouveau un 10, un autre d10 est ajouté et ainsi de suite. L'arquebuse des Royaumes est en métal avec une crosse en bois.

Bombarde : Il s'agit de la plus grande des armes à fumée et elle n'est pas disponible auprès des Lantannais. La bombarde a été développée comme une arme défensive à Thay. Pesant 500 kilos, la bombarde ne peut être déplacée que par des treuils ou des géants. Sa précision est épouvantable mais l'effet du tir direct l'est également. La tactique habituelle avec une bombarde consiste à viser un endroit particulier (une passe ou l'entrée d'un port) et d'attendre que la cible se déplace dans la zone. Essayer de diriger l'arme sur une cible mouvante est inutile. La bombarde inflige 2d10 points de dégâts. Si l'un des résultats est un 10, relancez un dé pour des dégâts supplémentaires (si les deux résultats sont des 10, relancez les deux dés). La bombarde consomme d'énormes quantités de poudre à fumée. La recharger prend trois rounds si la bombarde est manipulée par une équipe complète de trois hommes entraînés à la manier. S'il n'y a que deux hommes, le rechargement prend 5 rounds. S'il n'y a qu'un seul homme il faut 10 rounds. Doublez ces délais si les hommes ne sont pas entraînés.

Pistolet à rouet : Il n'est pas de fabrication gondienne et peut-être n'est-il fabriqué nulle part dans les Royaumes. C'est une arme à une main qui inflige peu de dégâts mais qui peut être dirigée avec précision (reflété par le fait qu'elle inflige 1d4 points de dégâts et que chaque 4 obtenu fait qu'un d4 est relancé).

Mousquet : C'est une version plus lourde et plus puissante de l'arquebuse qui a besoin d'un appui pour tirer correctement. Cet appui est une tige en forme de Y plantée dans le sol sur laquelle le canon repose. Appuyer le canon sur un autre type de support (rochers par exemple) entraîne une pénalité de -2 au toucher. Tirer sans aucun support entraîne une pénalité de -4 au toucher. Ces pénalités n'affectent pas la chance de dysfonctionnement — il n'explosera toujours que sur un résultat de 1 ou 2 au dé, infligeant 1d8 points de dégâts.

Ribaudequin : Également appelé l'Orgue de Gond, c'est ce que les Gondiens ont fait de plus proche d'un élément d'artillerie de campagne. Il consiste en 12 canons posés côte à côte sur un chariot à deux roues. Les canons ont une mèche commune et peuvent tirer le même round. Ils ont un effet de zone (5 mètres de largeur à courte portée, 10 à moyenne portée et 15 à longue portée). Toutes les cibles dans la zone d'effet peuvent être touchées par les balles. Le nombre de jets d'attaque *par cible* est déterminé par la taille de la créature.

Taille P	1 jet maximum
Taille M	3 jets maximum
Taille G	6 jets maximum
Taille É et +	12 jets maximum

L'artilleur officiant au ribaudequin peut choisir les cibles touchées, mais doit assigner des balles à toutes les cibles à courte portée, avant de pouvoir en assigner à des cibles à moyenne portée, et ainsi de suite. S'il n'y a pas assez de cibles présentes pour les 12 canons, les jets d'attaque sont quand même faits pour voir s'ils explosent ou ne fonctionnent pas. Un contrecoup n'annule aucun des autres tirs. Les ribaudequins ne peuvent pas infliger de dégât supplémentaire à une cible.

Exemple : Un personnage tire avec un ribaudequin contre un nain et un humain à courte portée et sur deux autres humains à moyenne portée. Les quatre premiers tirs sont effectués contre les deux cibles à courte portée — un contre le nain et trois contre l'humain. Le nain est manqué et l'humain est touché une fois. Les six tirs suivants sont dirigés contre les deux humains à moyenne portée, une cible étant touchée par deux tirs et l'autre par aucun. Cela fait 10 sur un total possible de 12. S'il y avait n'importe quelle autre cible à longue portée, les deux tirs restants pourraient être utilisés contre elle.

Tromblon : Variante de l'arquebuse d'un calibre plus important et avec un canon en forme de trompette, le tromblon est également appelé en dérision le Gondon. Il a une portée très faible, mais possède deux avantages : il peut tirer des pierres, des billes, des balles en fer ou n'importe quoi d'autre s'adaptant à son canon et il peut toucher plusieurs cibles en même temps. Le tromblon tire selon un cône de dispersion qui est large de 5 mètres à courte portée, de 10 mètres à moyenne portée et de 15 mètres à longue portée. Chaque cible potentielle dans cette zone, amie ou ennemie, subit 1d4 points de dégâts. Malheureusement aucun dégât supplémentaire n'est possible avec le tromblon.

Vétillard : Il s'agit d'une forme d'arquebuse plus légère qui inflige moins de dégâts mais qui est plus précise (il a de meilleures chances d'infliger des dégâts supplémentaires). Les deux mains sont nécessaires pour tirer avec un vétillard, mais on peut s'en servir à cheval sans pénalité. La plupart des vétillards (à l'exception des copies imparfaites) sont faits par les prêtres de Gond au Lantanne et sont marqués du symbole du dieu sur leur partie métallique.

Toutes les règles s'appliquant aux arquebuses à la page 81 du *Manuel des Joueurs* s'appliquent aux autres armes à fumée décrites ici. Elles ont toutes une chance de contrecoup et de blesser le tireur et toutes doivent être nettoyées avant d'être réutilisées. Les modificateurs de Force ne s'appliquent pas aux arquebuses et aux autres armes à fumée.

Étant donné leur long temps de rechargement, la rareté de la poudre à fumée et leurs chances de mal tirer, de nombreux guerriers qui ont adopté les armes à feu les utilisent comme armes de “dégrossissement” pour endommager un ennemi en train de charger avant d'entrer dans la mêlée. L'arme tire, puis est abandonnée (ou rangée) et l'épée est dégainée pour le “combat réel”. S'ils sont utilisés en mêlée, une arquebuse, un vétillard, un mousquet ou un tromblon sont considérés comme des bâtons (et peuvent également être endommagés au cours du processus — faites un jet de sauvegarde contre les coups violents). Les pistolets à rouet n'infligent que 1d3 points de dégâts en étant utilisés comme des bâtons. Les ribaudequins et les bombardes ne peuvent être utilisés comme armes de mêlée (sauf, peut-être, par des géants).

Pour ce qui est de la spécialisation aux armes, chacune de ces armes demande une compétence martiale différente. Si les groupes restreints ou larges sont utilisés (avec le *Manuel Complet du Guerrier*), alors le pistolet à rouet, le ribaudequin et la bombarde continuent à être des compétences distinctes, tandis que le reste (arquebuse, vétillard, mousquet et tromblon) se retrouve dans le groupe des armes à feu.

Aucune version magique de ces armes à feu n'est apparue dans les Royaumes, mais étant donnée la tendance des magiciens à s'amuser avec ces derniers jouets, ce n'est qu'une question de temps avant qu'un *mousquet de précision* ou un *tromblon +1* n'apparaissent. Ils seront très rares, sans doute plus faciles à trouver dans l'armurerie d'un roi que dans le repaire d'un dragon ou la tombe d'une ancienne liche.





Les prêtres des diverses divinités des Royaumes ont depuis longtemps reçu des faveurs spéciales, des capacités et des pouvoirs en contrepartie de leur dévotion à une divinité particulière. Ces "prêtres spécialistes" sont plus en accord avec les besoins et les visées de leurs dieux et tendent à mieux refléter le tempérament de base de leurs divinités que le prêtre standard du jeu AD&D® (appelé "clerc"). Ce dernier est le mieux connu et ses sorts et capacités sont une connaissance courante parmi les suivants des divers dieux, mais le prêtre spécialiste reflète plus la philosophie du dieu et les zones sur lesquelles celui-ci veille ou qu'il représente.

Le type le plus courant de prêtre spécialiste est le druide, comme cela est décrit à la page 39 du *Manuel des Joueurs*. Le druide est un prêtre spécialiste adorant les puissances qui contrôlent la nature — dans les Royaumes, cette zone d'influence est répandue chez un certain nombre de divinités, comme Chauntéa, Eldath, Mailikki et Silvanus. Tous ces dieux ont des druides comme suivants. Certains ont en outre des prêtres spécialistes dont les capacités sont plus en corrélation avec les dieux pris individuellement.

Les joueurs, quand ils choisissent un personnage prêtre, peuvent opter entre être un clerc ou un spécialiste d'un dieu particulier. En gros, les clercs sont plus courants et constituent la majorité des prêtres aventuriers "standards". Les prêtres spécialistes peuvent être des aventuriers, mais ils font partie du clergé organisé (ceux qui restent dans les villes et entretiennent des temples, des chapelles et la hiérarchie du culte), ou ils peuvent appartenir à un ordre complètement distinct. Les relations entre les divers types de prêtres vont de la coopération bienveillante chez les dieux pacifiques, aux luttes de factions et aux combats internes chez les dieux maléfiques.

Chacun des paragraphes suivants décrit les prêtres spécialistes (s'il y en a) des diverses divinités majeures du Nord. Chaque paragraphe nomme le dieu et ses autres noms courants (ainsi Baine, le Seigneur Noir). Le plan natal et le niveau de puissance (puissance supérieure, puissance mineur ou demi-puissance) sont donnés ensuite avec l'alignement. Le niveau de puissance indique les capacités du dieu telles qu'elles sont décrites dans le *Mythes et Légendes*.

La zone de contrôle du dieu représente les thèmes où le dieu est considéré comme concentrant la plus grande partie de son attention : nature, guerre, colère, inventions, rôdeurs, etc.

Les pré-requis donnés sont les scores de base des caractéristiques requis pour devenir prêtre spécialiste de ce culte. Un personnage peut être clerc de ce culte (s'il y en a) avec les scores de caractéristiques requis pour les prêtres standards.

Les armes, armures, sorts et objets magiques autorisés indiquent les limites du prêtre spécialiste dans ces domaines. Les sorts sont divisés entre sphères majeures et sphères mineures, avec les limites données à la page 38 du *Manuel des Joueurs*. Il y a souvent des limites supplémentaires concernant les sorts, comme le fait que le prêtre n'a le droit de lancer que la version inverse du sort ou uniquement les sorts qui créent ou affectent un élément particulier (appelé un aspect).

Les pouvoirs conférés énumèrent les capacités spéciales disponibles pour le prêtre spécialiste d'un culte : s'il peut repousser les morts-vivants, invoquer la foudre, obtenir un bénéfice au combat, etc. Les clercs n'ont pas ces pouvoirs et ne peuvent les utiliser; seuls les prêtres spécialistes les ont. De la même manière, les clercs ont leurs propres limites au niveau des armes, des armures, des sorts et des objets magiques qui s'appliquent à tout clerc quel que soit son niveau.

La section "Autres notes" traite de l'organisation du culte et de son dieu. Elle indique si le dieu a un clergé organisé et une hiérarchie religieuse ou s'il existe des groupes disséminés de temples et de chapelles. De plus, à chaque fois que cela est possible, cette section met à jour le statut du dieu à la suite du Temps des Troubles, connu également sous le nom de l'Arrivée des Avatars ou de la Guerre des Dieux.

Dieux des Royaumes



Aurile (Fille du Gel)

Demi-puissance du Pandémonium, NM
Zone de contrôle : Froid
Pré-requis : Constitution 13
Sagesse 12
Armes autorisées : toutes les armes contondantes et la hache de glace (considérez-la comme une hachette au combat). La hache de glace porte le symbole du clergé.
Armures autorisées : cotte de mailles et bouclier, au maximum
Sphères majeures : Générale, Animale, Combat, Divination, Élémentaire (sorts non liés au feu), Soins, Nécromancie, Protection, Climat
Sphères mineures : Garde, Création
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes d'Aurile ne peuvent repousser les morts-vivants. Les clercs qui adorent Aurile peuvent le faire normalement.
- Les prêtres spécialistes d'Aurile ont une immunité au froid similaire aux effets d'un sort permanent de *résistance au froid*. Ils sont immunisés au froid normal et ont un +3 à leur jet de sauvegarde contre les attaques basées sur le froid ou la glace. En cas de réussite à leur jet, ils ne subissent pas de dégâts de l'attaque et seulement la moitié de ceux-ci en cas d'échec.
- Les prêtres spécialistes d'Aurile gagnent au 8ème niveau la capacité de lancer le sort *tempête de glace* (mag 4) une fois par semaine.
- Les prêtres spécialistes d'Aurile ont au 12ème niveau la capacité de conjurer un para-élémentaire de glace (comme le sort *conjuration d'un élémentaire de feu*). Ils peuvent le faire une fois par niveau au-dessus du 12ème par semaine.

Autres notes

Les prêtres spécialistes constituent le tiers des prêtres d'Aurile. Ils reçoivent le titre de prêtres et prêtresses de glace. Les relations entre les prêtres spécialistes et les clercs sont très bonnes.

Les prêtres d'Aurile utilisent des ornements de cérémonie blanc-glace passepoilés de bleu. Les robes sont serrées à la taille par une ceinture d'argent très large. Un bandeau d'argent porté sur la tête constitue la touche finale.

Quand ils sont en aventure, la plupart des prêtres d'Aurile portent au moins le bandeau et la ceinture avec leurs vêtements normaux.



Azouth (le Très-Haut)

Demi-puissance de l'Arcadie, LN

Zone de contrôle : magiciens, énergie
Pré-requis : Sagesse 14
Intelligence 13
Armes autorisées : comme les clercs
Armures autorisées : aucune
Sorts autorisés : comme les clercs
Objets magiques autorisés : comme les clercs et les magiciens. Les prêtres spécialistes d'Azouth peuvent lire les parchemins magiques (voir ci-dessous).

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes d'Azouth ne peuvent pas repousser les morts-vivants. Les clercs qui adorent Azouth peuvent le faire normalement.
- Les prêtres d'Azouth, à partir du 2ème niveau, peuvent lancer des sorts de magicien en plus des sorts cléricaux. Ces sorts sont lancés comme si le prêtre était à la moitié de son niveau actuel (arrondissez les fractions à l'entier inférieur : un prêtre d'Azouth du 3ème niveau lance des sorts de magicien comme un mage du 1er niveau et ne peut avoir de sort qui ne soit pas accessible à un mage du 1er niveau). Ces prêtres prient pour leurs sorts de magicien au lieu de les étudier et le sort de magicien choisi remplace un sort de prêtre. De plus un prêtre d'Azouth ne peut prendre ses sorts de magicien que dans une seule école (Abjuration, Altération, Nécromancie, etc.). Cette école est déterminée quand le premier sort magique est pris. A partir de cet instant, tous les sorts magiques faisant l'objet d'une prière de la part d'un prêtre d'Azouth doivent être de cette école et ne peuvent appartenir à aucune autre.
- Les prêtres spécialistes d'Azouth peuvent utiliser les parchemins pour magicien en plus de ceux pour prêtre. Ils ont besoin du sort de *lecture de la magie* pour ce faire.
- Tous les prêtres d'Azouth ont la compétence de Connaissance des Sorts au début. Elle compte comme l'une de leurs compétences diverses initiales.

Autres notes

Au sein de la hiérarchie du culte, 40% des ecclésiastiques en titre sont en fait des magiciens. 50% sont des clercs (qui constituent l'important bras armé du culte) et 10% sont des prêtres spécialistes. Les relations entre les trois groupes sont bonnes bien qu'un certain ressentiment se fasse sentir contre la tendance à promouvoir les prêtres spécialistes aux positions de pouvoir.

Dans les zones où Azouth a des temples et des chapelles, le prêtre dirigeant (pas nécessairement le plus puissant) est appelé "Premier". Les autres dignitaires du clergé dans les grandes communautés du culte se déclinent sur le même principe — l'utilisateur le plus puissant de la magie d'altération (clerc ou magicien) est appelé le Premier Transmuteur, le spécialiste en chef en magie divination est le Premier Devin, etc. Le Premier peut accorder ou retirer de tels titres au sein de son domaine.

Les robes cérémoniales d'Azouth sont gris brillant et faites généralement en soie (bien que drapées avec des matériaux plus lourds et plus judicieux dans le Nord). Le symbole d'Azouth est porté sur la poitrine, la couleur de son aura indiquant le rang de l'individu dans le culte. La plupart des acolytes, des moines, des apprentis mages et des aventuriers auront une aura jaune entourant le symbole d'Azouth. Les aventuriers de niveau plus élevé et les religieux sans position officielle portent des symboles avec une aura rouge. Ceux qui portent le titre de Premier dans le culte ont une aura blanche. Quand il n'est pas utilisé pour identifier un rang, le symbole d'Azouth a une aura bleue.

En campagne, les clercs d'Azouth portent le symbole de leur foi sur leur cœur, cousu sur une tunique ou incrusté dans une armure métallique.



Beshaba (Dame Misère)

Puissance mineure des Abysses, CM
Zone de contrôle : malice, malchance, accidents
Pré-requis : Sagesse 10
Armes autorisées : armes contondantes
Armures autorisées : armure de plates et bouclier
Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Combat, Garde, Protection
Sphères mineures : Conjuration, Création, Divination
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Une fois par jour de jeu, un prêtre de Beshaba peut réduire le jet de sauvegarde ou d'attaque d'un individu de 1 point (un 3 devient un 2, un 1 un 0). Le prêtre utilisant ce pouvoir luit d'une lumière radiante rouge sombre pendant un round. Tous les effets du jet de dé sont basés sur le nombre réduit. La modification intervient immédiatement après l'obtention du résultat (c'est-à-dire avant que tout autre résultat ne soit déterminé ou que d'autres actions soient entreprises).

Autres notes

Les prêtres de Beshaba sont répartis approximativement en une moitié de clercs et une autre de spécialistes. Les relations entre les deux sont bonnes. Les prêtres spécialistes portent le titre de Maîtres du Destin.

Les Maîtres du Destin préfèrent les endroits souterrains pour leurs temples ; ils portent des tuniques noires, avec le symbole de Beshaba sur la poitrine, et des bas noirs quand ils officient.

Le culte de Beshaba est assez largement répandu et varié dans les Royaumes. Ses suivants préfèrent garder un profil bas même dans les cités qui font preuve de tolérance et dans les villes qui soutiennent activement des religions maléfiques. En règle générale, si Tymora est active dans une région, alors Beshaba n'est probablement pas loin.



Chauntéa (Grande Mère)

Puissance supérieure des Champs-Élysées, NB
Zone de contrôle : agriculture
Pré-requis : Sagesse 12
Charisme 14

Les prêtres spécialistes de Chauntéa sont des druides, comme décrit dans le *Manuel des Joueurs* page 39, dans tous leurs aspects

Autres notes

Chauntéa n'est pas la seule divinité dont les suivants sont des druides, mais tous les prêtres spécialistes de Chauntéa sont des druides. Chauntéa a également quelques clercs, qui opèrent dans les zones plus civilisées, que les druides ont généralement tendance à éviter (comme la surpeuplée Eauprofonde). La répartition entre les deux se fait à raison de 30% pour les clercs et 70% pour les druides.

Les relations entre les druides (qui s'appellent "les Vrais Clercs de Chauntéa") et leurs collègues urbains sont polies mais tendues. Les druides ont toujours vénéré Chauntéa et considèrent les disciples plus



récents des cités comme opportunistes et louches. Les prêtres plus civilisés, de leur côté, sentent que le temps des druides est révolu. Si ces derniers sont toujours utiles dans les terres sauvages (comme dans les Sélénae ou les Vaux), les nations émergeantes ont besoin d'un culte organisé et professionnalisé contrôlé par un clergé plus raisonnable et rationnel.

Les deux branches du clergé ont un habillement simple. Les druides préfèrent de simples robes brunes, ceux de haut rang ne se distinguant que par une ceinture lacée par un fil d'or ou quelque autre décoration précieuse similaire. Les prêtres citadins, de leur côté, portent une cape brune ouverte sur le devant avec des vêtements plus courants en dessous, comme une tunique et des culottes.



Cyric (le Soleil Noir)

Puissance supérieure de l'Hadès, NM
Zone de contrôle : mort, meurtre, les morts, lutte, tyrannie, mensonges
Pré-requis : Sagesse 13
Intelligence 13
Armes autorisées : toutes les armes contondantes et l'épée longue (Cyric utilisa une épée longue pour tuer un traître petit-homme)
Armures autorisées : toutes
Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Combat, Garde, Soin, Nécromancie, Conjuration, Soleil, Climat
Sphères mineures : Divination, Élémentaire, Protection
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Cyric peuvent commander aux morts-vivants comme le font les clercs, mais ils le font comme s'ils avaient deux niveaux de plus.
- Les prêtres spécialistes de Cyric sont immunisés à la peur et autres types de magie altérant les émotions. Ils peuvent toujours être charmés et être sujets à la magie de type Enchantement/Charme, pourvu que les sorts n'aient pas d'effet sur les émotions.
- Les prêtres spécialistes de Cyric peuvent, au 5ème niveau, invoquer un serviteur aérien (comme avec le sort). Ce serviteur combattra pour le prêtre et peut faire office d'assassin magique.
- Les prêtres spécialistes de Cyric ont la capacité de convertir ceux qui adoraient précédemment Bhaal, Myrkul et Baine. Après avoir parlé directement pendant une heure de la nouvelle gloire de Cyric avec un tel individu, ce dernier fait un jet de sauvegarde contre les sorts. Un échec indique que la cible est réceptive et souhaite se convertir à la nouvelle religion (les personnages-joueurs peuvent prendre cette décision par eux-mêmes et ne sont pas obligés de faire un jet de sauvegarde). Les prêtres des religions de Bhaal, Myrkul et Baine ajoutent un +5 à leur jet de sauvegarde. Ajoutez un +2 si la cible est d'un niveau supérieur à celui du prêtre spécialiste et un -2 dans le cas contraire. Un prêtre troquant sa foi contre celle de Cyric perd tous ses pouvoirs conférés et ses capacités spéciales et doit devenir un clerc ou un spécialiste de Cyric. Le total de points d'expérience du prêtre converti tombe au nombre nécessaire pour atteindre le niveau immédiatement inférieur, plus un point (un clerc du 5ème niveau avec 16.000 px devient un clerc du 4ème niveau avec 6.001 px). Si l'individu réussit son jet, sa réaction dépend de la situation. Les suivants moyennement intéressés des Trois Morts peuvent n'être que moyennement offensés et continueront à écouter et à discuter. Les prêtres et ceux qui sont dévoués à l'adoration des Trois Morts deviendront violents une fois qu'ils auront réalisé ce qui s'est passé. Une fois que le jet de sauvegarde est fait, cet individu ne sera plus affecté par tous les arguments futurs des Cyriquistes.

Autres notes

Cyric est le plus jeune des dieux et potentiellement l'un des plus puissants ; en effet, il a hérité des zones de contrôle de Baine, Bhaal et Myrkul, et a adopté leurs énormes hordes de suivants et d'adorateurs.

En raison de la relative jeunesse de son état divin, Cyric a très peu de suivants originels qui lui sont propres, bien que cela soit en train de changer. Les guildes d'assassins ont survécu au Temps des Troubles et celles qui se sont élevées depuis sont des soutiens enthousiastes. Car Cyric est responsable de la destruction de l'ancien dieu des assassins — c'est toujours une bonne référence. Nombre du commun des mortels, peu sûr du statut des Trois Morts, a été attiré par les arguments des nouveaux temples de Cyric.

Mais, les anciennes hiérarchies religieuses des Dieux Morts sont toujours en place ; et pour recevoir la puissance de leur adoration, Cyric doit toujours donner des sorts à ces prêtres, tout en essayant subtilement de les attirer totalement dans son camp. Si la plus grande partie du clergé de Myrkul a adopté son nouveau maître, la plus grande partie des hiérarchies de Bhaal et de Baine ne sont pas d'accord avec Cyric ou ses visées, et/ou ont peur de perdre leur pouvoir. Actuellement le problème n'est pas résolu alors que Cyric consolide son pouvoir et que les diverses factions des Bhaalistes et des Bainites rivalisent pour des positions dans le nouvel ordre.

Les "vrais prêtres" de Cyric s'habillent simplement de robes noires ou pourpres sombres avec des capuches. Tous portent des bracelets en argent à leurs poignets comme symbole d'esclavage envers leur dieu. Si la coutume des tatouages faciaux des Bainites est ignorée, les prêtres de Cyric peignent des symboles de leur nouveau dieu sur leurs joues ou sur leur front les jours sacrés.

Les prêtres de Cyric et le dieu lui-même ont de grands efforts à envisager. Tous les anciens fidèles des Trois Morts ne vénèrent pas, ou même ne reconnaissent pas, Cyric. Les anciens Bainites et Bhaalistes sont fortement fractionnés au sein de leurs propres communautés et une petite guerre est déjà en train d'éclater. En tant que culte maléfique, les temples et les chapelles de Cyric sont ouvertement tolérées uniquement dans les villes les plus mauvaises et les plus tolérantes. Les autres dieux mauvais (Talos, Malar, Shar, Umberlie) surveillent avec attention ce jeune usurpateur pour voir s'il arrive à surmonter sa divinité ou s'il trébuche. Dans ce dernier cas, les autres dieux seront certainement là pour ramasser les morceaux et dépecer son corps.



Déneïr (Seigneur des Glyphes et des Images)

Demi-puissance des Grands Terrains de Chasse, NB
Zone de contrôle : littérature, arts
Pré-requis : Sagesse 15
Intelligence 15



Armes autorisées : toute arme à une main utilisable par les prêtres
Armures autorisées : armure à bandes, pas de bouclier
Sphères majeures : Générale, Astrale, Combat, Création, Divination, Élémentaire, Garde, Soins, Protection, Conjuration
Sphères mineures : Animale, Végétale, Soleil, Climat
Objets magiques autorisés : comme les clercs.

De plus, un prêtre spécialiste de Déneïr a une plus grande chance d'éviter les effets néfastes des écrits magiques et des glyphes (voir ci-dessous).

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Déneïr peuvent repousser normalement les morts-vivants, tout comme les clercs vénérant cette divinité.
- Les prêtres spécialistes de Déneïr obtiennent un bonus de +4 à tous leurs jets de sauvegarde contre les dégâts et les effets néfastes provoqués par les livres, parchemins, runes et autres écrits magiques, y compris les effets des malédictions et des traités magiques manipulés par une mauvaise classe. Dans des situations où le lecteur n'a pas droit à un jet de sauvegarde (comme le fait de lire des runes explosives), alors un jet de sauvegarde normal sans modification est autorisé. Le MD peut déterminer l'étendue de ce bénéfice, mais il devrait être limité aux œuvres écrites ou à celles qui utilisent des images définissables spécifiques.
- Les prêtres spécialistes de Déneïr peuvent parler tout langage que Déneïr parle sans avoir besoin de prendre Lecture/Écriture comme compétence diverse pour chaque langue impliquée.
- Un prêtre de Déneïr, quand il est confronté à une protection ou à un symbole runique, peut essayer de l'identifier. Faites deux tests d'Intelligence. Si le premier réussit, le prêtre détermine le type de personne (harpiste, marchand, rôdeur, orque, etc.) qui a laissé la rune. Un second test d'Intelligence permet au prêtre de déterminer la signification générale de la rune (avertissement, bonne nourriture, embuscade, magie ancienne), bien que le message ne soit pas explicite.

Autres notes

Seuls environ 15% des membres du clergé vénérant Déneïr sont des prêtres spécialistes de ce dieu. Mais, ils occupent toutes les positions élevées dans la hiérarchie religieuse. Les clercs sont les bienvenus mais, même s'ils atteignent des niveaux élevés, ils ne recevront pas de postes dans le clergé. Il en résulte qu'il existe un certain mécontentement parmi les clercs du culte et nombre d'entre eux se tournent vers l'aventure pour progresser dans d'autres domaines.

L'habillement standard des prêtres de Déneïr, aussi bien pour l'utilisation quotidienne que pour les cérémonies, est une tunique blanc cassé et des pantalons assortis. La cape de longueur moyenne est portée avec les vêtements comme symbole de rang dans la hiérarchie. Les niveaux les plus bas la portent noire et grise tandis que le Haut Scribe local (toujours un spécialiste) a une cape blanche. La tunique est dotée d'un col rond empesé.

Le signe distinctif le plus important pour un prêtre de Déneïr est l'omniprésente écritoire, un sac triangulaire de cuir porté sur la hanche droite, qui contient du papier, des encres et des plumes.

Les prêtres aventuriers de Déneïr portent ce qui est le plus adapté à leur mission particulière, mais ont toujours une écritoire et un cercle doré sur le front portant le symbole de leur dieu.

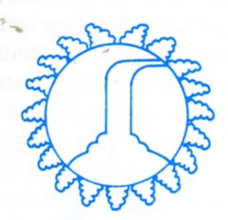
Les prêtres de Déneïr, aussi bien spécialistes que clercs, ont prononcé un vœu spécial de charité. Ils écriront des lettres et transcriront des informations à la demande, en général pour un prix modeste pour l'individu demandant leur aide. Les grands projets doivent être négociés, mais en peu de temps. Des prêtres de Déneïr peuvent se trouver dans des endroits communs et des bars, écrivant des lettres pour ceux qui sont incapables de le faire, ne prenant pas plus de quelques pièces d'argent, ou effectuant ce service gratuitement pour ceux qui sont dans le besoin.

En raison de ce vœu, même les clercs de Déneïr sont fortement encouragés à avoir la compétence Lecture/Écriture dans au moins une langue.

Également en raison de ce vœu, les prêtres de Déneïr obtiennent souvent des informations qui sont par ailleurs sensibles, dangereuses ou potentiellement lucratives. Si une donation estimable au clergé aidera à conserver ce genre de choses secrètes pendant un certain temps, les prêtres du culte peuvent gagner une compréhension rapide de la nature du paysage local en parlant avec le prêtre de la paroisse voisine. Un proverbe dit : "Rappelez-vous que les plumes de Déneïr ont également des oreilles."

Le clergé de Déneïr fournit également des scribes et éduque les incroyants d'alignements neutre et bon à lire et à écrire. Si de tels scribes sont très bons, de nombreux dirigeants et magiciens pensent que l'information qu'ils transcrivent se retrouve également dans les bibliothèques secrètes du culte.

La plupart des grandes communautés et des temples du culte de Déneïr ont des bibliothèques secrètes qui peuvent contenir n'importe quoi de quelques tomes dans le bureau du Haut Scribe jusqu'aux caves souterraines étendues (présumées) remplies de la sagesse des âges. Seuls les plus hauts niveaux des prêtres spécialistes ont, suppose-t-on, accès à de telles énormes cavernes, qui sont, bien sûr, protégées par des gardiens et des protections magiques puissantes.



Eldath (Déesse de l'Eau Vive)

Demi-puissance du Plan Primaire, N
Zone de contrôle : paix, étangs, sources et bosquets druidiques
Pré-requis : Charisme 13
Sagesse 14
Armes autorisées : bâtons, gourdins, pierres, frondes et fustibales (lance-pierres) uniquement, et seulement avec d'importantes restrictions (voir ci-dessous).
Armures autorisées : aucune
Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Divination, Élémentaire (sorts ayant trait à l'eau uniquement), Soins, Protection, Soleil
Sphères mineures : Animale, Végétale
Spécial : les prêtres d'Eldath peuvent utiliser n'importe quel sort de prêtre de type Enchantement/Charme, quelle que soit la Sphère. Un prêtre spécialiste d'Eldath peut utiliser un sort *d'immobilisation des plantes*, bien que normalement, un sort de niveau 4 dans une sphère mineure lui soit refusé.
Objets magiques autorisés : comme les clercs, mais les prêtres spécialistes d'Eldath n'utiliseront pas les objets ou les effets de ceux-ci qui infligent des blessures à autrui.

Pouvoirs conférés

- Comme cela a été noté plus haut, les prêtres spécialistes d'Eldath peuvent utiliser les sorts de prêtre de type Enchantement/Charme, quelle qu'en soit la Sphère.
- Au 1er niveau, un prêtre spécialiste d'Eldath peut lancer un sort de *dissipation de la peur* une fois par jour. Ce sort affec-



Déneïr

Sunie

Chauntéa

Milil

Lathandre

Torm

tera les autres peurs magiques, y compris l'aura de peur du maintenant décédé Baine. Pour lancer des sorts supplémentaires de ce type, le prêtre doit prier normalement et les prendre comme partie intégrante de son total de sorts. Ce sort spécial et les sorts qui suivent dans cette section ne sont pas pris en compte pour le total de sorts pris par jour.

- Au 3ème niveau, un prêtre spécialiste d'Eldath peut lancer un sort de *sommeil*. Il gagne un sort de *sommeil* supplémentaire tous les trois niveaux d'expérience.
- Au 5ème niveau, un prêtre spécialiste d'Eldath peut lancer un sort de *silence, rayon 3,5 mètres*. Il gagne un sort supplémentaire de ce type tous les trois niveaux d'expérience.
- Au 10ème niveau, un prêtre spécialiste d'Eldath peut automatiquement respirer sous l'eau.
- Au 15ème niveau, un prêtre spécialiste a un sort de *sanctuaire* en effet sur lui en permanence. Tout attaquant direct doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts ou totalement ignorer le prêtre.
- Au combat, le prêtre d'Eldath peut parer les attaques, soustrayant son bonus de Force plus 1d6 points directement du jet pour toucher de l'attaquant. Au 10ème niveau, cela devient le bonus de Force plus 1d10. Si le prêtre attaque, il perd cette capacité pour le reste de la bataille.

Ces capacités ont un coût — le prêtre d'Eldath ne peut pas combattre sauf pour se défendre ainsi que ceux qui sont avec lui. Il ne peut déclencher des attaques, des charges ou des embuscades. Ces prêtres sont des pacifistes. Les prêtres spécialistes d'Eldath qui cherchent à plier la volonté de la déesse à leurs propres fins se retrouveront vite sans capacités cléricales.

Autres notes

Étant données les limites et les buts des prêtres spécialistes d'Eldath, il ne devrait pas être surprenant qu'il n'y en ait vraiment pas beaucoup dans les Royaumes. Les clercs servent Eldath sans les restrictions concernant le fait de ne pas blesser les autres, comme le font un nombre significatif de druides (en fait, Eldath a deux types de prêtres spécialistes — les druides et les prêtres spécialistes détaillés ici). Les clercs et les druides, s'ils ne sont pas aussi limités que les prêtres spécialistes d'Eldath, sont encouragés à se conduire d'une manière convenant à la doctrine de leur déesse.

Seuls quelques 10% des prêtres d'Eldath sont des prêtres spécialistes, appelés les Pacifistes dans le culte. Le reste des fidèles est réparti entre les druides et les clercs. La plupart des membres de haut rang de l'organisation peu structurée du culte sont des Pacifistes, et les grands druides de la religion leur font déférence dans les discussions. Les relations entre les trois branches du clergé sont excellentes, et les deux ailes plus militantes du culte soutiennent et protègent énormément les prêtres spécialistes.

Les prêtres spécialistes ne portent pas d'armure, mais ils disposent d'une série de robes translucides, chacune avec des nuances différentes de vert et de bleu. Les manches et les ourlets des vêtements sont déchirés.



Gond (le Semeur de Merveilles)

Puissance mineure de l'Opposition Concordante, N

Zone de contrôle : artifice, technique, construction

Pré-requis : Sagesse 14
Intelligence 14
Dextérité 14

Armes autorisées : armes contondantes (et armes à fumée comme l'arquebuse, si elles sont disponibles)

Armures autorisées : armure de plates (au maximum), pas de bouclier

Sphères majeures : Générale, Astrale, Combat, Divination, Élémentaire, Protection, Soleil

Sphères mineures : Charme, Garde, Soins

Objets magiques autorisés : comme les clercs, plus tous les bâtons, baguettes et bâtonnets magiques.

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Gond gagnent un bonus de +2 quand ils utilisent les compétences suivantes : Armurerie, Don Artistique, Ferronnerie, Charpenterie, Ingénierie, Poterie et Forge d'Armes. Un prêtre spécialiste n'obtient pas ces compétences automatiquement, mais un bonus de +2 quand il les utilise. Des unités de compétence diverse supplémentaires consacrées à ces compétences augmentent le bonus normalement.
- Les prêtres spécialistes de Gond ont une aptitude pour les mécanismes, ce qui inclut les serrures mécaniques. Ils peuvent crocheter les serrures, avec les outils appropriés, comme un voleur de niveau égal à la moitié du leur.
- Les prêtres spécialistes de Gond ne peuvent pas repousser ou commander les morts-vivants.
- Les gnomes peuvent être prêtres de Gond. Cette vocation est désapprouvée dans la plupart des communautés gnomes, mais la divinité est en train de gagner lentement l'assentiment au sein de ce peuple.

Autres notes

Les prêtres spécialistes de Gond tendent à être des gens du sud, étant donnée leur grande concentration au Lantanne, où la vénération de Gond est une religion d'état. Il y a un certain nombre de branches septentrionales du culte, y compris un complexe religieux croissant à Tilverton, bien que la plupart des prêtres spécialistes de la foi soient Lantannais.

Dans la plus grande partie des Royaumes, la proportion des clercs par rapports aux Gondiens (tels que sont appelés les prêtres spécialistes de Gond) est de 20 contre 1. La plupart des marchands Lantannais rencontrés dans les Royaumes sont des prêtres spécialistes de Gond.

Les Gondiens portent des vêtements safran avec une écharpe cramoisie sur l'épaule droite ou gauche. L'écharpe est parsemée de petits outils métalliques et d'autres objets, qui peuvent ou non s'avérer utiles (et vont des morceaux d'étain intéressants à la trousse de crochetage des Gondiens). Ils portent une ceinture en métal à la taille et d'énormes chapeaux de soleil. Dans des situations dangereuses, les Gondiens portent une armure standard (avec l'écharpe), mais généralement un Gondien préfère la protection de 10 ou 12 bons gros guerriers.

Les clercs de Gond sont appelés Krii, un terme lantannais signifiant "Désavantagé". En dépit de cette insulte, nombre d'entre eux détiennent des positions dans la religion d'État du Lantanne. L'un d'eux occupe le poste d'Avenue la Plus Sacrée de l'Extension de la Foi, qui est (au moins en titre) l'autorité suprême de tous les adorateurs de Gond ne se trouvant pas au Lantanne.

On raconte que pendant le Temps des Troubles, Gond lui-même, sous un avatar de gnome, émergea de l'eau sur les côtes du Lantanne, où sa véritable nature fut rapidement découverte et il fut révéré et adoré jusqu'à ce que la crise passe. Gond donna en contrepartie le secret de la poudre à fumée aux Lantannais et les arquebuses, frappées à la base du symbole de Gond, sont apparues dans les ports occidentaux.





Heaum (Les Yeux sans Sommeil)

Puissance mineure du Nirvaña, LN
Zone de contrôle : garde, protection
Pré-requis : Force 14
Sagesse 13
Armes autorisées : toutes les armes contondantes
Armures autorisées : armure de plates complète et bouclier
Sphères majeures : Générale, Astrale, Combat, Divination, Garde, Protection, Soleil
Sphères mineures : Création, Élémentaire, Soins
Objets magiques autorisés : comme les clercs. De plus les prêtres de Heaum peuvent utiliser les boules de cristal comme le font les magiciens.

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Heaum obtiennent un avantage supplémentaire contre le fait d'être surpris. Un prêtre spécialiste de Heaum, s'il est tout seul, obtient un bonus de +2 à son jet de surprise. S'il est accompagné d'autres qui ne sont pas des prêtres spécialistes, ce bonus est réduit à +1. Ce bénéfice n'est pas cumulable avec d'autres avantages dans le même domaine, mais peut être affecté par des pénalités (un voleur elfe essayant de se faufiler, seul et sans armure, vers un prêtre de Heaum entraînera toujours une soustraction de 4 points au jet de surprise de ce dernier, mais qui sera partiellement compensé avec le bonus de +2 du prêtre).
- Les prêtres spécialistes de Heaum peuvent créer un *glyphe de garde* abrégé, comme le sort, mais qui ne dure qu'un jour par niveau. Le prêtre peut choisir le glyphe parmi les sorts qu'il est capable de lancer, glyphes ou autres, quelle que soit la Sphère du sort impliqué (bien que les exigences en matière de niveau doivent être respectées).
- Les prêtres spécialistes de Heaum peuvent repousser normalement les morts-vivants. Ils ne les commanderont pas, car cela est désagréable à leur dieu. Cette restriction s'applique également aux clercs qui vénèrent Heaum.

Autres notes

Les prêtres spécialistes de Heaum sont appelés les Sentinelles, ou les Yeux du Dieu (le dernier terme est ironique et est généralement utilisé dans leur dos). Leur tenue de cérémonie se compose d'une armure de plates complète avec un cabasset (une visière réduit la vision) doté d'une plume. Dans les régions magiques du Sud, l'armure est en or, mais dans le Nord elle est généralement en fer ou en acier, incrustée occasionnellement de décorations en d'autres métaux. Dans les régions où les prêtres qui portent de lourdes armures sont mal vus, l'armure est réduite à un ensemble de lourdes plates d'épaule, mais le casque demeure dans tous les cas.

En raison de la nature utile de la tenue de cérémonie des prêtres de Heaum, elle est également portée quotidiennement, à moins qu'elle n'ait tant de valeur que le clerc craigne d'attirer les voleurs. Dans ce cas, une version plus utilitaire de la même armure est portée. Dans tous les cas, l'armure est dominée par le symbole de l'œil sur la poitrine, souvent figuré comme un soleil ou au niveau le plus élevé d'une pyramide à degrés.

Avant le Temps des Troubles, Heaum avait un culte bien respecté dans la plupart des régions du Nord. Ses larges complexes religieux étaient généralement situés près des zones dangereuses et maléfiques (comme la Forteresse Noire dans l'ouest des Montagnes de la Corne des Tempêtes) et étaient considérés comme une première ligne de défense contre les créatures et les hommes maléfiques.

Avec le Temps des Troubles et la venue des Avatars, cela changea. Heaum était le gardien qui assurait le confinement des dieux sur Toril, où ils infligèrent de grands dégâts et des pertes importantes en termes de vies avant d'être renvoyés dans leurs plans. Il en résulte que la plupart des nations civilisées du Nord ont peu d'amour pour Heaum ou ses servants et que le culte direct du dieu a diminué en proportion inverse de l'augmentation de la persécution de ses adorateurs. Une telle réaction envers un dieu loyal est surprenante, mais il y a plusieurs zones de magie morte ou de magie entropique dans les Royaumes qui sont appelées "L'Héritage de Heaum".

Le culte de Heaum dans le Sud n'est pas affecté, et en fait il a même augmenté dans les mois qui suivirent le Temps des Troubles. Ceci est peut-être dû au fait que d'autres dieux ont provoqué des dégâts plus importants dans le Sud.



Ilmater (le Dieu Pleureur)

Puissance mineure des Paradis Jumeaux, LB
Zone de contrôle : endurance, souffrance
Pré-requis : Constitution 14
Sagesse 12
Armes autorisées : toutes les armes contondantes plus le knout
Armures autorisées : aucune
Sphères majeures : Générale, Charme, Création, Garde, Soins, Nécromancie, Protection
Sphères mineures : Combat, Élémentaire, Conjuration, Soleil, Climat
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Tous les prêtres spécialistes d'Ilmater obtiennent un bonus de +4 aux jets de sauvegarde qui impliquent une endurance ou une résistance à la douleur et à la souffrance. Ils obtiennent un bonus de +2 à tous les tests de caractéristiques impliquant la Constitution dans de telles situations (comme la Natation et la noyade).
- Tous les prêtres spécialistes d'Ilmater obtiennent la compétence Endurance comme l'une de leurs compétences diverses initiales. Elle vient en plus de toutes les autres compétences diverses initiales.
- Un prêtre spécialiste d'Ilmater peut survivre sans eau et sans nourriture pendant un nombre de semaines égal à son niveau. Il verra ses jets de toucher et de dégâts réduits de -1 par tranche de trois semaines sans eau et sans nourriture, mais il ne mourra pas. Le prêtre sera assailli de crampes d'estomac, mais il faut s'y attendre dans cette religion.
- Au 12ème niveau et au-delà, un prêtre spécialiste d'Ilmater subissant une punition, une torture ou une souffrance extrême peut être possédé par un serviteur bénéfique d'Ilmater. C'est à la demande du personnage. Pendant la possession, le serviteur subit toute la douleur infligée, mais pas les dégâts physiques. Le serviteur ne peut pas bouger le corps et reste seulement jusqu'à ce que la souffrance ait cessé. Un sort de *dissipation de la magie* le chassera.



- Un prêtre spécialiste d'Ilmater peut dissiper la peur chez les autres et annuler les effets des sorts néfastes basés sur les émotions qui provoquent la douleur, la souffrance ou le désespoir. Le prêtre peut effectuer cette tâche sur deux personnes au maximum par jour.
- Les prêtres spécialistes d'Ilmater ne peuvent pas repousser ou commander des morts-vivants.

Autres notes

Les deux types de prêtres d'Ilmater, clercs et spécialistes, sont appelés simplement des clercs. Leur tenue est une solide tunique grise, un tabar, des pantalons et une calotte grise. Le symbole d'Ilmater est porté comme une broche sur le cœur. Les niveaux supérieurs de la hiérarchie du culte ont des calottes rouges. Certains des membres les plus âgés du culte ont une larme grise tatouée au coin d'un oeil.

Les temples d'Ilmater sont généralement situés dans des régions qui garantissent la persécution de leurs membres, comme Mulmastre ou Château-Zhentil.

Les relations entre les branches de la hiérarchie du culte sont très bonnes. Celles avec le reste du monde sont un petit peu plus mauvaises. Un personnage courant dans les spectacles itinérants est "Ill-Mater", la "Mère Fichue", une clown bouffonne grise qui est continuellement frappée, rouée de coups et jetée à terre pour l'amusement du public. La sage Zéboastre d'Ordulin fait référence à Ilmater sous le surnom du "Dieu Stupide" (Zéboastre le Brusque a également parlé des dirigeants de Thay comme des "Sorciers Débiles de Thay" après leur échec le plus récent dans leur tentative d'envahir la Rashemenie—le sage est actuellement porté disparu).

Il existe également un culte indépendant d'Ilmater qui croit en la transmission de la souffrance aux autres, en particulier aux incroyants. Ils se distinguent par l'auto-flagellation, les enlèvements et l'incitation à l'émeute. Le clergé organisé d'Ilmater désapprouve toutes les actions de ce culte et prétend que leur dieu n'accorde pas à ces gens leurs sorts ou leurs pouvoirs. Mais il réalise également que c'est juste une souffrance supplémentaire que ses fidèles doivent endurer au service de leur dieu.



Lathandre (Seigneur de l'Aube)

Puissance supérieure des Champs-Élysées, NB

Zone de contrôle : printemps, aube, naissance, renouveau

Pré-requis : Charisme 12
Sagesse 14

Armes autorisées : toutes les armes non contondantes

Armures autorisées : armure de plates et bouclier

Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Création, Élémentaire, Soins, Végétale, Soleil, Climat

Sphères mineures : Combat, Divination, Garde

Objets magiques autorisés : comme les clercs



Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Lathandre repoussent les morts-vivants comme s'ils avaient quatre niveaux de plus que leur niveau réel, si les morts-vivants en question sont affectés par la lumière directe du jour. Les morts-vivants intelligents comme les vampires connaissent les prêtres de Lathandre et éviteront tout conflit direct ou agiront pour effacer cette menace le plus rapidement possible.
- Au 3ème niveau, un prêtre spécialiste de Lathandre peut lancer une *lueur féerique* une fois par jour.
- Les prêtres spécialistes de Lathandre obtiennent un bonus de base de +2 quand ils utilisent les compétences suivantes : Estimation, Don Artistique, Jonglerie, Instrument de Musique et Poterie. Un prêtre spécialiste n'obtient pas ces compétences automatiquement, mais seulement un bonus de +2 quand il les utilise. Des unités supplémentaires de compétence diverse consacrées à ces compétences augmentent leurs scores normalement.

Autres notes

Les prêtres spécialistes de Lathandre s'appellent les Seigneurs de l'Aube et des rumeurs existent concernant une société secrète de ce nom comprenant exclusivement des prêtres spécialistes de ce dieu. Les clercs de Lathandre s'appellent, eux et leurs frères spécialistes, les Prêtres de l'Aube, ignorant toute différence. Seuls 30% du clergé organisé sont des prêtres spécialistes, le reste étant des clercs. Un nombre plus important de prêtres aventuriers, au service du Seigneur de l'Aube, sont des spécialistes. Chaque prêtre, quels que soient son rang et son niveau d'expérience, est considéré comme le maître du temple, de la chapelle ou de la paroisse dont il est responsable.

Les prêtres de Lathandre s'habillent de robes brillantes à manches longues rouges, jaunes ou roses. Les prêtres disposant de leur propre temple ont leur robe ornée de rubans décoratifs en or. Un diadème en forme de soleil, porté à l'arrière de la tête de façon à apparaître comme un soleil levant ou une crête de paon brillante, complète la tenue de cérémonie.

Les prêtres aventuriers portent généralement des vêtements plus utilitaires, mais préfèrent les rouges et les jaunes, au point d'appliquer ces couleurs à leurs armures.

Comme on peut s'y attendre, la plupart des cérémonies du culte se déroulent à l'aube. Les actions entreprises et les contrats conclus à l'aube sont considérés comme bénits par le dieu. Les funérailles se déroulent au crépuscule, suivies d'une veillée mortuaire qui dure jusqu'à l'aube.



Leira (Dame des Brumes)

Demi-puissance des Limbes, CN
Zone de contrôle : tromperie, illusion
Pré-requis : Sagesse 14
Intelligence 12
Dextérité 11
Armes autorisées : toutes les armes contondantes
Armures autorisées : toutes. Mais les armures de n'importe quel type annulent toutes les capacités de lancement de sorts, y compris les sorts cléricaux et les sorts spéciaux accordés par le dieu.
Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Création, Divination, Soins, Protection, Conjuration, Climat
Sphères mineures : Combat, Élémentaire, Garde, Nécromancie
Objets magiques autorisés : comme les clercs plus tous les objets impliquant des illusions et des supercheries en général limités aux magiciens, y compris les parchemins avec des sorts Illusion/Fantasme.

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Leira peuvent utiliser certains types de sorts de magicien sur des parchemins sans utiliser le sort de *lecture de la magie* pour les comprendre. Les sorts qui sont purement du type Illusion/Fantasme peuvent être utilisés de cette manière. Tout sort utilisant la magie Illusion/Fantasme en conjonction avec d'autres Écoles de magie ne peut être utilisé. Si un parchemin contient des sorts Illusion/Fantasme avec d'autres sorts d'autres Écoles, alors seuls les premiers peuvent être utilisés.
- Au 5ème niveau, un prêtre spécialiste de Leira peut lancer un sort de *détection faussée* (sort de 2ème niveau de magicien) une fois par jour. Le prêtre peut lancer une autre *détection faussée* par tranche de cinq niveaux supplémentaires.
- Au 13ème niveau, un prêtre spécialiste de Leira peut lancer un sort de *double illusoire* une fois par jour.
- Un sort est complètement interdit aux clercs et spécialistes de Leira : *vision véritable* et les objets utilisant ce sort. Tout prêtre de Leira qui utilise ce sort devient fou de manière irrévocable. Il n'y a pas de pénalité pour lancer l'inverse du sort, *vision faussée*.

Autres notes

Le culte de Leira comporte un grand nombre de clercs, de prêtres spécialistes et d'illusionnistes dans son organisation. Les chiffres exacts sont inconnus, car les membres du culte mentent avec délectation au sujet de ses dogmes, de son organisation, de ses effectifs et de ses pouvoirs. Les relations entre les divers types de suivants dans la hiérarchie sont bonnes, principalement parce que personne ne sait vraiment ce que font les autres.

Pour empirer les choses, toute la hiérarchie du culte s'habille de la même manière — de longues robes à capuche avec un globe argenté poli porté comme un masque. Le masque est similaire à ceux que portent les Seigneurs d'Eauprofonde, mais il n'est pas magique. Il descend jusqu'au menton, mais les mâchoires sont libres de telle manière que le prêtre puisse parler et respirer normalement. Le masque est en verre argenté. Le porteur peut donc voir normalement bien que tout lui paraisse plutôt sombre.

Le masque argenté réfléchira les attaques de regard qui peuvent être renvoyées par des miroirs, bien que le prêtre puisse tout de même voir la créature et en être affecté ; il obtient un bonus de +3 à son jet de sauvegarde contre les armes du regard. Les vampires, qui haïssent les miroirs, cherchent à tuer les prêtres de Leira à chaque fois que c'est possible.

La couleur de l'orbe dépend d'un certain nombre de facteurs, comprenant la période de la journée (le rouge est utilisé pour le matin, le bleu pour l'après-midi, le rouille pour le crépuscule et le gris pour la nuit).

Les prêtres de Leira sont appelés par le nom qu'ils choisissent, et les titres officiels varient de jour en jour et de personne en personne. Les titres pompeux sont souvent suivis de titres trompeurs (le Haut Pontife de cette semaine sera un Acolyte la semaine suivante).

Étant données leurs tendances à l'équivoque, les prêtres et les servants dévoués de Leira sont au mieux tolérés, mais sont considérés généralement avec méfiance. Mais on dit que le Seigneur Khelben d'Eauprofonde engage exclusivement des Leirans pour tenir le Bureau Aquafondais d'Information en Aventure.



Un signe sûr qu'un prêtre de Leira a confiance en vous n'est pas qu'il ne vous ment pas, mais que son mensonge est manifeste, prenant la forme d'énormes histoires sans une once de plausibilité.

Pendant le Temps des Troubles, il fut largement colporté que Leira avait été détruite et qu'aucun Avatar ne l'avait remplacé dans le panthéon. Mais les prêtres spécialistes de Leira reçoivent toujours leurs sorts et leurs pouvoirs, ce qui indique qu'il s'agit d'un mensonge ou qu'un avatar est venu, à moins qu'une autre divinité n'ait repris la zone de contrôle de la Dame des Brumes. Les archives officielles du culte indiquent qu'il n'y a aucun problème et que Leira est sortie des Troubles plus puissante qu'avant. Mais, étant donné que les archives les plus officielles sont des mensonges, la plupart des gens croient en sa mort. Mais comme le culte sait que la plupart des gens croient que les archives mentent, Leira pourrait y inscrire sa propre mort, raconter la vérité et voir ainsi tout le monde croire à sa mort. Comme d'habitude, les dieux ne parlent pas de cela.



Lliira (Notre Dame de la Joie)

Demi-puissance d'Arvandor, CB
Zone de contrôle : joie, gaieté, danse, fêtes
Pré-requis : Charisme 13
Sagesse 13
Armes autorisées : lasso, filet, armes contondantes dans des circonstances extrêmes
Armures autorisées : toutes
Sphères majeures : Générale, Animale, Charme, Création, Élémentaire, Soins, Nécromancie, Protection, Soleil, Climat
Sphères mineures : Divination, Végétale, Conjuration
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Lliira peuvent repousser les morts-vivants, tout comme les clercs vénérant la déesse.
- Les prêtres spécialistes de Lliira ont automatiquement la compétence de Danse. Elle vient en plus de leurs unités de compétence diverse disponibles. La compétence de Danse peut être augmentée de manière normale.
- Les prêtres spécialistes de Lliira peuvent prononcer un *mot apaisant* une fois par jour. Ce mot apaisant a deux fonctions. D'une part il dissipe la peur ou toute autre magie néfaste affectant les émotions chez tous ceux qui se trouvent à moins de 6 mètres du prêtre. Ce dernier a 50% + 2% par niveau de chances par individu affecté de dissiper la magie. D'autre part, il peut ajouter un +2 aux jets de réaction initiale envers les autres. L'utilisation du mot apaisant est manifeste et visible. Aussi, si les individus sur lesquels il est utilisé sont soupçonneux envers la magie ou même paranoïaques, il peut être interprété comme une attaque.
- Les prêtres spécialistes de Lliira obtiennent un +2 au toucher quand ils sont engagés en lutte ou dans toute autre forme non mortelle de combat.
- Toutes les capacités ci-dessus des prêtres de Lliira sont annulées si le prêtre utilise une arme (autre que le filet et le lasso) qui inflige des dégâts sur quelqu'un d'autre. Cette pénalité subsiste jusqu'à ce que le prêtre passe une journée entière consacrée à la méditation et à l'absolution, suivie d'une grande fête durant toute la nuit.

Autres notes

Les vêtements de cérémonie du culte de Lliira se composent d'un ensemble moulant divisé en sections orange, jaunes et rouges. Une jambe peut être jaune, l'autre rouge, un bras orange, l'autre jaune, le devant orange, le dos jaune. Une robe sans manche est portée par-dessus, faite de motifs jaunes, oranges et rouges. Les décolletés plongeants sont fréquents chez les prêtres et les prêtresses. Les cheveux sont portés longs.

En campagne, quand c'est possible, le schéma global des couleurs est suivi dans l'armure et les vêtements. Quand ce n'est pas possible, une cape rouge, jaune et orange est préférée.

Les prêtres spécialistes et les clercs de Lliira sont appelés les Semeurs de Joie. Ils n'ont pas de hiérarchie organisée ou de chaîne de commandement. Les relations entre les clercs et les spécialistes sont excellentes et la visite d'un spécialiste aventurier dans un temple établi sera l'occasion d'une fête (bien sûr un jour ensoleillé est également une cause de fête, tout comme un jour couvert, ou un autre couvert mais avec un beau coucher de soleil, etc.).

Les Lliirans ont une réputation bien méritée de bêtes de fête et plus d'un groupe d'aventuriers s'est retrouvé sans argent après avoir laissé un prêtre de Lliira s'en occuper.

Une légende pernicieuse est sortie du Temps des Troubles disant que Lliira poursuivit et tua Leira, la Dame des Brumes car leurs noms étaient similaires. Les Lliirans le nient et les Leirans font de même publiquement, même s'ils l'admettent en privé.



Loviatar (Dame de Douleur)

Demi-puissance de la Géhenne, LM
Zone de contrôle : douleur, blessure, torture
Pré-requis : Constitution 15
Sagesse 15
Armes autorisées : toutes les armes contondantes plus le fouet et le knout
Armures autorisées : armure d'écailles et bouclier (voir ci-dessous)
Sphères majeures : Générale, Charme, Combat, Élémentaire, Soins, Nécromancie, Soleil
Sphères mineures : Animale, Divination, Garde, Conjuration, Climat
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Loviatar ne peuvent pas repousser ni commander les morts-vivants.
- Les prêtres spécialistes de Loviatar peuvent infliger un *toucher douloureux* à leurs adversaires. La cible a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts. Si le jet est réussi, elle ne subit aucun effet. Si la cible échoue, elle est déchirée par la douleur, subissant une pénalité de -4 à ses jets d'attaque et de -2 à tous ses tests de Dextérité pour un nombre de rounds égal au niveau du prêtre. Le prêtre peut attaquer un individu de taille É ou plus petite par jour et par tranche de trois niveaux d'expérience (une personne aux niveaux 1-3, deux aux niveaux 4-6, etc.). Certaines capacités spéciales d'autres prêtres spécialistes (Ilmater et Eldath par exemple) annulent les effets de cette capacité. Il en résulte une grande haine entre le clergé de Loviatar et ceux de ces dieux.
- Les individus qui ont apporté une grande douleur et des souffrances importantes à autrui reçoivent un don de la déesse qui prend la forme d'une baguette blanche. Cette dernière est un objet magique qui ne peut être utilisé que par celui à qui elle a



Tempus

Mystra

Leira

Waukyne

Gond

Sylvanus

été donnée. Si n'importe qui d'autre la touche elle se dissout comme la glace fond au soleil. La baguette absorbe l'énergie de sorts hostiles dirigés contre le porteur, à raison de 1-10 niveaux de sort avant d'être épuisée pour ensuite se dissoudre. Un sort qui n'est que partiellement absorbé est néanmoins annulé (une *boule de feu* du 3ème niveau lancée contre un prêtre avec une baguette blanche ne pouvant absorber que deux niveaux de sort échoue tout de même). Loviatar accorde généralement de telles baguettes à des prêtres (spécialistes et clercs) qui ont provoqué des souffrances extrêmes en son nom. Mais, elle est connue pour en avoir accordées à des individus étrangers à son culte qui avaient, volontairement ou non, causé des souffrances à grande échelle. Elle préfère les donner à ceux qui l'ont fait involontairement ou inconsciemment, en particulier aux personnes loyales et bonnes qui seront tourmentées en sachant qu'elles ont fait progresser sa cause.

Autres notes

Les prêtres et les prêtresses de Loviatar portent une armure plissée qui ressemble à une armure d'écailles, aussi bien en aventures que lors des cérémonies. Mais la tenue de cérémonie est plus légère, conçue plus pour l'habillement que pour la protection. La CA d'une armure cérémonielle est de 6 au lieu de 4.

Loviatar maintient un clergé restreint mais fermement organisé composé principalement de clercs. Ses prêtres spécialistes, appelés Douleurs, opèrent comme une branche distincte du culte, se déplaçant de lieu en lieu et s'assurant du respect de la volonté de la déesse. Les clercs considèrent les Douleurs avec beaucoup d'estime, car ils sont souvent les instruments des punitions de Loviatar. Si une chapelle ou un temple organisé de Loviatar est présent dans une cité, les clercs constitueront la masse de l'organisation, mais 1-3 Douleurs seront également présents.



Uttebyn, une ancienne rune indiquant un site ou un objet religieux

Comme cela a été dit plus haut, les prêtres de Loviatar haïssent toute autre divinité qui accorde à ses prêtres spécialistes la capacité de résister aux pouvoirs de Loviatar infligeant la douleur. Les prêtres d'Ilmater sont en particulier activement chassés et tués quand cela est possible. Les racines de cette haine résident simplement dans le fait que les Ilmates sont stupidement ravis quand ils sont blessés et que la douleur semble les rendre encore plus fervents dans leur foi.



Mailikki (Dame de la Forêt)

Puissance mineure du Plan Primaire, NB
Zone de contrôle : forêts, rôdeurs, dryades
Pré-requis : Force 13
Dextérité 13
Constitution 14
Sagesse 14

Les prêtres spécialistes de Mailikki sont des rôdeurs tels qu'ils sont décrits à la page 30 du *Manuel des Joueurs*. La plupart des rôdeurs vénèrent Mailikki en tant que leur divinité et elle leur accorde la masse de leurs sorts quand ils atteignent le niveau suffisant. Il en résulte que la classe de personnage de rôdeur et les prêtres de Mailikki ont tendance à travailler étroitement ensemble. La hiérarchie organisée du culte de Mailikki est presque exclusivement composée de clercs tandis que les rôdeurs directement au service de la foi sont considérés comme la branche aventurière ou l'outil à utiliser contre les maraudeurs et les suivants de Malar. Même si Mailikki n'accueille pas de druide dans son culte, les relations entre ses prêtres et les druides sont bonnes.

L'habit de cérémonie des suivants de Mailikki est un simple tabar et des pantalons, complétés d'une cape courte. La chemise est généralement à manches courtes, mais les manches longues sont de mise en hiver. Le symbole de Mailikki est porté sur le cœur.

Les couleurs de la tenue cérémonielle varient en fonction des saisons, chacune d'entre elles ayant une couleur de base et un accent. L'hiver est blanc avec des accents verts, le printemps vert avec des accents jaunes, l'été jaune avec des accents rouges et l'automne rouge avec des accents blancs.

Les prêtres aventuriers de Mailikki et les rôdeurs au service direct de la déesse s'habillent comme les clercs en temps de guerre, mais essayent de conserver des couleurs en accord avec la période de l'année.

Mailikki, comme Eldath, s'est établie sur le Plan Primaire et ne fut donc pas dérangée par le Temps des Troubles, bien que la présence de si nombreux dieux ait donné bien des difficultés à ses fidèles.



Malar (le Seigneur des Bêtes)

Demi-puissance du Tartare, CM
Zone de contrôle : chasseurs, bêtes, sang
Pré-requis : Force 13
Sagesse 12
Armes autorisées : comme pour les clercs plus les "griffes de Malar" (voir ci-dessous). Pas d'armes à projectiles.
Armures autorisées : toutes
Sphères majeures : Générale, Animale, Combat, Soins, Végétale, Conjuration, Soleil, Climat
Sphères mineures : Divination, Élémentaire, Protection
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Malar ne peuvent pas commander ni repousser les morts-vivants.
- Les prêtres spécialistes de Malar ont automatiquement la compétence de Chasse avec un bonus de +2. Des unités supplémentaires consacrées à cette compétence l'augmentent normalement.
- Les prêtres spécialistes de Malar peuvent utiliser les *griffes de Malar*. Elles sont acquises par le biais du culte et ne sont normalement pas en vente libre. Ce sont des objets semblables à des poings américains en bronze, mais avec des tranchants acérés et pointus au sommet comme des griffes de lion. Les griffes pèsent chacune 500 g et sont de taille P. Elles font des dégâts de type T et ont un facteur de vitesse de 2. Elles infligent 1d6 points de dégâts à des cibles P/M et 1d4 à des cibles G ou plus. Un prêtre de Malar peut atta-



quer deux fois par round, une fois avec chaque main, utilisant ces armes sans pénalité. Le prêtre doit y consacrer une compétence martiale afin de les utiliser. D'autres individus peuvent essayer de les utiliser, mais un incroyant ou quelqu'un qui n'est pas prêtre de Malar subira le courroux du culte s'il le fait (ledit courroux se traduit par une chasse menée par les prêtres conduisant à la mort de l'individu en guise d'avertissement pour les autres).

- Au 3ème niveau, les prêtres de Malar peuvent identifier les plantes, les animaux et l'eau pure avec une précision de 98%.
- Au 7ème niveau, les prêtres de Malar sont immunisés aux effets des sorts de *charme* lancés par des bêtes des bois, d'une manière similaire aux druides.

Autres notes

Le "clergé" de Malar n'a pas d'organisation réelle. Il est plutôt construit autour du concept de la chasse. L'individu le plus puissant d'un groupe est le veneur et il commande aux fidèles. C'est lui qui décide le moment des chasses sacrées, le type de proie et leur lieu. Le veneur peut être un clerc ou un spécialiste, voire même un guerrier, un magicien ou un roublard. Il peut être défié à n'importe quel moment par les autres. Il peut s'incliner devant le challenger ou (plus vraisemblablement) combattre à mort.

Les prêtres spécialistes de Malar sont habillés normalement avec des tenues des bois, en général de couleurs rouge et brune. L'ornement de tête est toujours une tête de grand ours, félin, loup ou autre prédateur, de préférence l'un de ceux que le prêtre a tués lui-même à mains nues ou avec ses griffes.

L'arme connue sous le nom de griffes de Malar est la seule propriété des adorateurs du dieu. Les incroyants utilisent les griffes à leurs risques et périls, car les adorateurs de Malar prendront cet individu comme cible de leur prochaine chasse.

Malar n'est pas un dieu populaire doté de nombreux adorateurs. Comme Umberlie, il est invoqué généralement pour prévenir son intervention (habituellement représentée par des bêtes sauvages) plutôt que pour l'implorer. Il existe des groupes qui lui sont dévoués et ces bandes terrorisent les régions civilisées, y braconnant ce dont elles ont besoin.

Les prêtres de Malar chercheront les druides et tenteront de les détruire, quel que soit le culte auquel ils appartiennent. Comme les druides combattent pour maintenir un équilibre, ils sont l'antithèse des Malarites à l'esprit obtus. Les organisations druidiques, y compris les Ménestrels, essayent également de chercher et de détruire les forteresses de Malar.



Mask (Seigneur des Ombres)

Puissance mineure de l'Hadès, NM
Zone de contrôle : voleurs, intrigues
Pré-requis : Sagesse 14
Dextérité 14
Armes autorisées : comme les clercs plus le couteau
Armures autorisées : armure de cuir, de cuir matelassée, de cuir cloutée, pas de bouclier
Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Combat, Divination, Garde, Soins, Protection, Soleil
Sphères mineures : Élémentaire, Nécromancie, Conjuration, Climat
Objets magiques autorisés : comme les clercs plus les objets qui ne peuvent être utilisés que par les voleurs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Mask ont certains talents de voleur. Ils ont les scores de base des talents de voleur donnés à la page 42 du *Manuel des Joueurs*, avec 20 points à répartir de manière discrétionnaire. A chaque fois qu'un prêtre spécialiste de Mask gagne un niveau d'expérience, 20 points supplémentaires sont ajoutés. Les prêtres de Mask ne gagnent pas d'autres capacités de voleur, comme le bonus d'attaque sournoise ou l'utilisation des parchemins.
- Les prêtres spécialistes de Mask comprennent et peuvent utiliser l'argot des voleurs.
- Les prêtres spécialistes de Mask ne peuvent pas commander ni repousser les morts-vivants.

Autres notes

Le clerc aventurier de Mask s'habille comme n'importe quel autre clerc en armure. Le prêtre spécialiste de Mask se vêt généralement comme un voleur (en fait, comme à peu près tous les gens qu'on peut rencontrer dans la rue). Le vêtement de cérémonie est bien plus impressionnant. La tunique et les pantalons sont brillamment bigarrés, avec des manches et des poignets bouffants. Tout l'ensemble est recouvert d'une cape grise qui peut être totalement fermée, dissimulant le chatoiement en dessous. La cape est dotée d'une capuche et les prêtres de Mask (spécialistes ou clercs) portent des masques en tissu noir en dessous.

Dans les zones où les voleurs sont tolérés et où le culte de Mask se fait au grand jour, ces masques sont d'une étoffe transparente, tandis que dans la plus grande partie du Nord, ils sont en laine épaisse pour dissimuler leurs identités. Il y a un proverbe qui dit : "Le degré de loi dans une ville se voit sur le visage d'un clerc de Mask."

Le culte de Mask est indépendant dans chaque région ou cité majeure, pour éviter que les actions fréquentes contre un temple ou une guilde de voleurs ne s'étendent et affectent les autres. La hiérarchie emploie des clercs, des prêtres spécialistes et des voleurs dans une proportion de 40/30/30.

Dans les régions où il n'y a qu'une seule forte guilde de voleurs, le temple ou la chapelle de Mask est généralement relié au hall de la guilde par des tunnels souterrains. Dans les grandes cités où les guildes sont en compétition, le temple est un lieu souterrain, reconnu comme terrain neutre par tous les camps.

Les prêtres spécialistes de Mask sont appelés Démarques.



Milil (Seigneur de tous les Chants)

Demi-puissance des Grands Terrains de Chasse, NB
Zone de contrôle : poésie, chant
Pré-requis : Sagesse 14
Intelligence 13
Charisme 14
Armes autorisées : comme les clercs
Armures autorisées : toutes
Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Création, Divination, Garde, Soins, Nécromancie, Protection, Conjuration
Sphères mineures : Élémentaire, Soleil, Climat
Objets magiques autorisés : comme les clercs



Mask

Cyric

Talona

Talos

Loviatar

Malar



Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Milil peuvent repousser les morts-vivants comme le font les clercs.
- Les prêtres spécialistes de Milil peuvent immédiatement recevoir une des deux compétences diverses suivantes : Chant ou Instrument de Musique. Le fait de choisir l'un des deux ne coûte aucune unité de compétence. Choisir les deux demande une unité de compétence.
- Au 1er niveau, le prêtre spécialiste de Milil peut prononcer un discours captivant pour un auditoire (comme le sort du même nom) en chantant. Cette capacité peut être utilisée une fois par jour, avec les mêmes limitations que le sort, mais avec l'exception suivante : le prêtre ne peut pas affecter des créatures ayant une Sagesse plus élevée que la sienne ou avec un nombre de dés de vie supérieur à son niveau d'expérience.
- Au 10ème niveau, le prêtre spécialiste de Milil peut créer un chant de suggestion qui fonctionne comme le sort de magicien du même nom, une fois par jour.

Autres notes

A peu près la moitié du clergé de Milil est composé de clercs, le reste étant réparti entre des prêtres spécialistes et quelques bardes au service du dieu. En général, les prêtres dans les cités les plus grandes, avec un culte plus organisé sous leur autorité, sont des clercs, tandis que les congrégations dans des régions plus reculées sont dirigées par des prêtres spécialistes. Les relations entre les prêtres spécialistes et les clercs sont bonnes, bien que ces derniers, plus conservateurs, soient un peu énervés par les incidents répétés concernant les prêtres spécialistes utilisant leurs pouvoirs de discours captivant et de suggestion pour augmenter leur statut personnel, et par le soutien continuel des prêtres spécialistes apportés aux bardes et autres bons à rien.

Une manière rapide de déterminer si un temple de Milil est dirigé par un clerc ou un spécialiste est d'écouter la musique. Tous les temples de Milil ont de très bons chœurs, maîtres de chant, organistes et/ou musiciens, mais le type de musique varie. Les clercs tendent à jouer des chansons et des hymnes traditionnels tandis que les spécialistes préfèrent des œuvres plus nouvelles, certaines pouvant être déconcertantes pour les paroissiens.

Le culte de Milil est très organisé. Toutes les congrégations du Nord payent une dîme (ou au moins rendent un hommage symbolique) au Patriarche des Chants à Eauprofonde. L'influence de ce dernier diminue avec la distance, de telle manière que les communautés de Sembie ont tendance à ne prêter attention qu'aux messages les plus urgents.

Les robes de cérémonie des prêtres de Milil sont riches, en général cramoisies avec des fils d'or figurant des dragons, des combattants et des bardes dans leurs plis. Ils portent les cheveux coupés courts (pour les clercs) ou retenus par une résille d'or (pour les spécialistes).

Quand ils sont en aventure, les clercs et les spécialistes préfèrent la sécurité d'une armure de plates complète et d'une bonne masse. Le chant a sa place, mais dans un monde plein d'orques, de dragons et de drames, il vaut mieux être préparé à n'importe quoi.



Mystra (Minuit, la Dame des Mystères)

Puissance supérieure du Nirvana, NB
Zone de contrôle : magie
Pré-requis : Sagesse 14
Intelligence 14
Armes autorisées : toutes les armes contondantes
Armures autorisées : toutes
Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Combat, Création, Divination, Élémentaire, Garde, Soins, Nécromancie, Protection, Conjuration
Sphères mineures : Animale, Végétale, Soleil, Climat
Objets magiques autorisés : comme les clercs plus tous les objets normalement utilisables par les magiciens, sauf les parchemins

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Mystra ont un bonus de +2 à leurs jets de sauvegarde contre n'importe quel type de magie.
- Les prêtres spécialistes de Mystra opèrent normalement dans les régions de magie morte et de magie entropique.
- Une fois par jour, les prêtres spécialistes de Mystra peuvent détecter la magie (comme le sort du même nom).
- Les prêtres spécialistes de Mystra ont la compétence de Connaissance des Sorts initialement. Elle vient en supplément de leurs unités de compétence normales. Ils n'obtiennent pas de bonus en raison de leur niveau de compétence, mais peuvent l'augmenter en utilisant des unités de compétence supplémentaire comme d'habitude.
- Les prêtres spécialistes peuvent repousser les morts-vivants comme les clercs.

Autres notes

Mystra diffère d'Azouth dans le sens où ce dernier est le dieu des jeteurs de sorts, tandis qu'elle est la déesse des sorts eux-mêmes, de l'énergie magique qui rend le lancement de sorts possible. Les conseillers de Mystra se rencontrent communément dans les lieux de culte d'Azouth et vice versa.

Collectivement, les prêtres de Mystra sont connus sous le nom de Servants du Mystère. Les prêtres des niveaux supérieurs, aussi bien ceux avec des titres et des fiefs que les légendaires prêtres aventuriers, sont appelés Seigneurs (ou Dames) du Mystère.

La hiérarchie du culte de Mystra est étendue et variée, séparée en ordres rassemblant une forme ou une autre d'énergie magique. Les mages, les clercs, les prêtres spécialistes et les bardes peuvent tous se rencontrer dans ses rangs, quel que soit leur niveau d'expérience ou leur origine. La règle générale du culte de Mystra est que le talent et la capacité pour un travail surpassent le rang social ou les actes légendaires.

Les relations entre les divers ordres et sous-groupes du culte sont très bonnes.

La tenue de cérémonie des prêtres de Mystra est constituée d'une simple robe bleue accompagnée d'une cape bleu sombre dans les climats les plus froids.

Une certaine forme de couvre-chef est exigée, bien qu'elle puisse varier d'une simple calotte bleu sombre dans les ordres érudits du Nord jusqu'à de larges chapeaux bleus décorés et des heaumes dans les pays du sud.

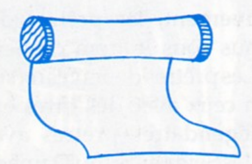
En campagne, tous les prêtres de Mystra portent une armure et le nouveau symbole de Mystra sur leur bouclier comme preuve de leur foi. Ils laissent survivre les anciens symboles établis du culte, mais quand ils en créent de nouveaux, tous utilisent le nouveau sceau de la déesse.

Avant le Temps des Troubles, les prêtres de la déesse Mystra portaient des voiles et



des masques pour attirer l'attention sur la nature mystérieuse de la magie. Depuis le Temps des Troubles, ils vont maintenant sans masque et à visage découvert pour montrer que leur déesse a changé.

Pendant le Temps des Troubles, la déesse Mystra fut détruite et son essence fusionna avec celle de la terre elle-même. Une nouvelle déesse, s'élevant de la forme humaine de la magicienne Minuit, prit son nom et sa place dans le panthéon. A la différence de la succession similaire de Cyric à la suite de Bhaal, Baine et Myrkul, le remplacement de Mystra par Minuit se déroula tranquillement et sans discussion parmi les fidèles. Minuit est vénérée dans le culte en tant qu'avatar humain de Mystra et on dit que c'est la forme choisie par la déesse quand elle se déplace dans les Royaumes, cherchant à rééquilibrer les régions de magie morte et de magie entropique de la contrée.



Oghma (le Lieur) N

Puissance supérieure de l'Opposition Concordante

Zone de contrôle : connaissance, bardes

Pré-requis : Sagesse 14
Intelligence 12

Armes autorisées : toutes les armes contondantes

Armures autorisées : armure à bandes, pas de bouclier

Sphères majeures : Générale, Astrale, Combat, Charme, Divination, Élémentaire, Soins, Protection, Conjuration

Sphères mineures : Garde, Nécromancie, Soleil

Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes d'Oghma peuvent utiliser n'importe quelle arme "standard" des clercs, mais ils sont plus à l'aise avec la lutte, un type de combat dans lequel leur divinité excelle. Les prêtres spécialistes d'Oghma ne subissent aucune pénalité s'ils portent une armure en luttant et ont un bonus de +2 au toucher quand ils luttent. Les dégâts sont ceux qui sont décrits à la page 106 du *Manuel des Joueurs*.
- Au 3ème niveau, un prêtre spécialiste d'Oghma peut lancer un sort *d'identification* (comme le sort de magicien de niveau 6) une fois par jour. Le prêtre doit être dans un temple, une chapelle ou une autre zone sanctifiée par Oghma, ou dans le rayon d'un sort de *protection contre le mal*.
- Au 10ème niveau, le prêtre spécialiste d'Oghma peut lancer un sort de connaissance des légendes (comme le sort de magicien de niveau 6) une fois par semaine. Le prêtre doit être dans un temple, une chapelle ou une autre région sanctifiée par Oghma.
- Les prêtres spécialistes d'Oghma peuvent repousser les morts-vivants comme les clercs. Ils sont traités comme des prêtres avec quatre niveaux d'expérience de plus quand ils tentent de repousser des créatures natives des Plans Extérieurs.

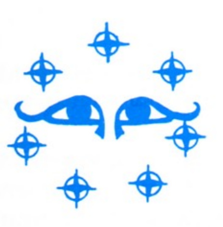
Autres notes

Les prêtres et les prêtresses d'Oghma sont appelés maîtres des légendes et comprennent des prêtres spécialistes, des clercs et quelques bardes et magiciens. Toute la hiérarchie du culte est dévouée à l'esprit d'un homme, le Grand Patriarche d'Oghma, qui jusqu'au Temps des Troubles résidait à Procampur.

Pendant le Temps des Troubles, le Grand Patriarche disparut sans laisser de trace. Certains prétendent qu'il est mort dans la confusion des Avatars tandis que d'autres disent que le dieu Oghma est mort et que le grand patriarche l'a remplacé. Les réponses des dieux ont été confuses et contradictoires. Jusqu'à ce que le destin du Grand Patriarche soit connu, le culte est dirigé sans chef suprême. A l'heure qu'il est, il existe une coopération entre les congrégations régionales, mais un fossé croissant s'ouvre entre celles de Sembie et du Cormyr.

Tous les prêtres d'Oghma ont la même tenue de cérémonie — chemise et pantalons blancs avec une veste de brocart noir et doré. Les manches de la chemise sont larges mais serrées aux poignets. Un chapeau semblable à une boîte est porté lors des cérémonies. L'Église d'Oghma (en Sembie) porte en plus un fin loup noir.

En campagne, les prêtres oghmiens suivent un code assez flou en ce qui concerne l'habillement, portant ce qu'ils veulent, choisissant des armures à chaque fois que c'est possible. L'Église d'Oghma (en Sembie) conserve le masque, mais seulement à l'intérieur des frontières du pays.



Séluné (Notre Dame d'Argent)

Puissance mineure du Gladsheim, NB

Zone de contrôle : lune, étoiles, navigation

Pré-requis : Sagesse 14
Constitution 12

Armes autorisées : toutes les armes contondantes, avec pour arme de prédilection une masse à tête lisse appelée la main de lune. Elle a des caractéristiques identiques à une masse standard, mais si elle est portée par un prêtre spécialiste de Séluné, elle frappe avec un +1 au toucher et aux dégâts.

Armures autorisées : toutes

Sphères majeures : Générale, Animale, Astrale, Combat, Divination, Garde, Soins, Nécromancie, Conjuration, Soleil, Climat

Sphères mineures : Charme, Élémentaire, Végétale

Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Séluné peuvent repousser les morts-vivants, comme les clercs.
- Les prêtres spécialistes de Séluné se voient accorder l'infravision (portée 9 mètres).
- Les prêtres spécialistes de Séluné ont initialement la compétence de Navigation. Elle n'occupe pas une unité de compétence initiale et peut être augmentée de manière normale.
- Les prêtres spécialistes ne sont pas immunisés contre la lycanthropie. Mais, si un prêtre de Séluné est infecté par un lycanthrope, et que l'alignement de ce dernier est le même que le sien (ou que le prêtre change son alignement pour s'aligner sur celui du lycanthrope avec toutes les pénalités correspondantes), alors il pourra contrôler les transformations selon sa volonté, comme un lycanthrope naturel (au lieu d'être infecté).

Autres notes

Comme on peut s'y attendre de sa nature changeante et chaotique, la hiérarchie et même la tenue de cérémonie des Sélunites varient selon les endroits. Cela va des ermitages simples et des robes totalement brunes aux temples opulents et au faste. On peut voir ce qu'il y a de plus beau à la Maison



de la Lune à Eauprofonde, où la haute prêtresse Naneatha Suaril préside dans une robe à large fond soutenue par des baleines et décorée de perles, avec un grand col en forme d'éventail s'élevant à partir du cou, de nouveau renforcé par des baleines et décoré de pierres précieuses. Une grande proportion des activités liées à la lune se déroule dans et aux environs d'Eauprofonde, et la plus grande partie en est attribuée au temple de Notre Dame d'Argent.

Mais, la plupart des Sélunites tendent à s'orienter vers des chapelles plus petites ou vers un culte individuel, car : "Partout où brille la pleine lune est un endroit pour Séluné." La déesse est réputée pour être libérale dans ses dons et cadeaux aux mortels, la plupart du temps par l'intermédiaire d'un groupe de servantes brillantes connues sous le nom d'Éclats.

Reflétant la nature chaotique et disséminée du culte de Séluné, sa hiérarchie est un rassemblement hétéroclite de clercs et de spécialistes, de laïques consacrés ou non et de quelques lycanthropes d'alignement bon (naturels et infectés). Tous coopèrent dans une paix relative (si ce n'est joyeuse) sous le symbole de la lune.

Les activités de Séluné pendant le Temps des Troubles ne sont toujours pas répertoriées.



Shar (Maîtresse de la Nuit)

Puissance supérieure de l'Hadès, NM
Zone de contrôle : ténèbres, nuit, perte
Pré-requis : Force 14
Sagesse 12
Armes autorisées : toutes les armes contondantes
Armures autorisées : cotte de mailles et bouclier
Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Combat, Divination (les inverses seulement, ceux qui cachent ou dissimulent un savoir), Garde, Nécromancie, Protection, Soleil
Sphères mineures : Création, Élémentaire, Soins
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Shar peuvent commander les morts-vivants comme les clercs.
- Au 1er niveau, les prêtres spécialistes de Shar peuvent lancer un sort de *ténèbres* par jour. Pour chaque tranche de deux niveaux supplémentaire (3ème, 5ème, 7ème, etc.) le prêtre obtient la capacité de lancer un autre sort de *ténèbres* par jour.
- Au 5ème niveau, les prêtres spécialistes de Shar peuvent lancer un sort de *ténèbres continuelles* par jour. Pour chaque tranche supplémentaire de 5 niveaux, le prêtre gagne la capacité de lancer un autre sort de *ténèbres continuelles*.
- Au 7ème niveau, les prêtres spécialistes de Shar peuvent lancer un sort d'oubli (comme le sort de magicien du même nom) une fois par jour.
- Dans les ténèbres (même s'il s'agit des leurs), les prêtres spécialistes de Shar ont un bonus de +1 au toucher, aux dégâts et aux jets de sauvegarde. Ce bonus n'est pas cumulable avec d'autres mais les remplace.
- Dans la lumière de la pleine lune, les prêtres spécialistes de Shar ont une pénalité de -1 au toucher, aux dégâts et aux jets de sauvegarde.

Autres notes

Les prêtres spécialistes de Shar sont appelés les Semeurs de Nuit. Ils opèrent à l'extérieur de la hiérarchie standard du culte. Shar n'a pas de temple principal, mais plutôt un ensemble de cellules et de lieux secrets éparpillés dans tous les Royaumes. Les Semeurs de Nuit de Shar servent de contacts, de messagers et de dispensateurs de la volonté de la Sombre Dame.

La tenue de cérémonie consiste en une robe à manches longues, pourpre foncé, fendue sur le devant pour révéler des collants noirs. Une calotte noire couvre toute la tête, sauf pour les femmes aux cheveux aile de corbeau ; cela est considéré comme un symbole du plaisir de la Sombre Dame.

Une des raisons du faible nombre des suivants de Shar est la haine qu'ils éprouvent envers Séluné et ses adorateurs. Plusieurs croisades locales menées par des fanatiques de Shar contre des forces plus puissantes (en général des Sélunites appuyés par plusieurs autres cultes et/ou prêtres d'alignement bon) ont contribué à diminuer leurs effectifs.

Mais Shar est une déesse humaine populaire chez les gobelins et les autres créatures haïssant la lumière, et nombreux sont ceux qui la vénèrent (mais sans réellement lui vouer un culte) quand ils ont à faire dans les ténèbres.



Sylvanus (Père-Chêne)

Puissance supérieure de l'Opposition Concordante, N
Zone de contrôle : nature, druides
Pré-requis : Sagesse 12
Charisme 15

Les prêtres spécialistes de Sylvanus sont des druides avec toutes les capacités notées à la page 39 du *Manuel des Joueurs*.

La tenue de cérémonie pour les clercs et les druides de Sylvanus est une armure faite de feuilles se chevauchant. Pour les clercs, les feuilles sont des plaques de métal et l'armure fonctionne comme une armure d'écailles. Pour les druides, les feuilles sont en cuir teinté en vert et elles fonctionnent comme une armure de cuir. Les deux types d'armure se portent avec des culottes et une chemise vertes. L'ensemble est surmonté d'un grand heaume avec des ailes en forme de feuille de chêne.

Dans les zones urbaines, où les clercs sont plus nombreux que les druides, la tenue standard quand ils ne sont pas impliqués dans les Hautes Cérémonies a été ramenée à une broche vert cuivré portée sur la poitrine.

Quand ils sont en aventure, les druides et les clercs de Sylvanus peuvent porter leur armure de cérémonie ou changer pour quelque chose de moins flamboyant, en fonction de leur mission.

Il y a de nombreux druides qui vénèrent des dieux différents dans les Royaumes — Chauntéa, Eldath, Sylvanus et Mailikki. Tous ces groupes ont leur propre hiérarchie de grands druides, de hauts druides et d'archi-druides. Les relations inter-confessionnelles sont assez cordiales, et chacun respectera les domaines de prédilection des autres (Chauntéa pour les prêtres et les moissons, Eldath pour la paix et les étangs, Mailikki pour la forêt et les rôdeurs et Sylvanus pour la nature en général et les druides). Les conflits entre les cultes sont réglés par la négociation ou, si elle échoue, par un combat rituel ou un duel.



Sunie (Cheveux de Feu)

Puissance supérieure d'Arvandor, CB
Zone de contrôle : beauté, amour, passion
Pré-requis : Sagesse 12
Charisme 16
Armes autorisées : toutes les armes contondantes et les dards
Armures autorisées : toutes
Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Création, Divination, Garde, Soins, Protection, Soleil
Sphères mineures : Combat, Élémentaire, Nécromancie, Conjuration
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Sunie peuvent repousser les morts-vivants comme les clercs.
- Les prêtres spécialistes de Sunie peuvent tenter de charmer (comme le sort de magicien) des individus de la même race et du sexe opposé. Le prêtre peut tenter ce charme une fois par jour, mais s'il échoue (la victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts), il ne peut plus l'utiliser jusqu'à ce qu'il ait fait les offrandes et les méditations appropriées dans une chapelle ou un temple établi. La victime est pénalisée d'un point sur son jet pour tout point de Charisme au-dessus de 16 que possède le prêtre (-1 pour 17, -2 pour 18).
- Les prêtres qui ont gagné une grande confiance de la part de Sunie (en effectuant une grande tâche en son nom) peuvent se voir offrir une gorgée d'Evergold, qui augmente le Charisme de l'individu de 2d4 points pendant une journée. Seuls les prêtres de Sunie peuvent bénéficier de cette gorgée — pour tous les autres c'est un poison. Le Charisme peut ainsi atteindre des niveaux divins. Les suivants et les engagés obtenus à un Charisme élevé repartiront une fois les effets de la gorgée passés, mais les réactions initiales et les effets du sort de *charme* naturel resteront.
- Si un prêtre spécialiste de Sunie devait passer en dessous de 16 en Charisme, il sera alors banni du culte jusqu'à ce qu'il ait récupéré les points manquants. Cela ne s'applique pas aux clercs bien que le préjudice au sein de la hiérarchie du culte pour ceux ainsi marqués soit très important.
- Les elfes et les demi-elfes peuvent devenir des prêtres spécialistes de Sunie, bien qu'ils puissent encourir alors la colère de Henali Celanil, la déesse de la beauté elfique.

Autres notes

Les Sunites sont appelés prêtres qu'ils soient spécialistes ou clercs. Leur chef est un haut prêtre ou une haute prêtresse, quel que soit son niveau. L'organisation est souple et informelle, afin qu'une haute prêtresse puisse abdiquer de sa position pour partir en aventures (ou faire la fête) sans créer un grand scandale dans les cercles cléricaux.

La tenue standard officielle de cérémonie des prêtres de Sunie est la robe monastique pour les hommes, la robe moniale pour les femmes, mais fendues pour montrer le corps et teinté en cramoisi sombre. Les hommes portent un bandana cramoisi tandis que les femmes portent une guimpe rouge avec une pièce frontale en forme de V. Les cheveux sont normalement portés longs, et si les cheveux roux sont considérés comme bénits par la déesse, toutes les nuances de peau et de chevelure sont les bienvenues, pourvu qu'ils soient sans défaut et splendides.

Quand ils combattent ou sont en aventure, les prêtres de Sunie préfèrent avoir autant de protections (magiques et autres) qu'ils le peuvent — ce n'est pas parce qu'ils sont lâches, mais ils souhaitent désespérément éviter les cicatrices ou même les soins magiques.

Les autres cultes ont tendance à considérer les Sunites comme superficiels et fats, mais basiquement inoffensifs. Les Sunites ont une rivalité intense avec les suivants de la déesse elfique Henali Celanil. Le seul autre conflit déchirant actuellement le culte réside dans le fait de savoir lesquelles sont les plus magnifiques, des arches gracieuses de la Maison de Cheveux de Feu à Daerlune et des fières tours du Temple de la Beauté à Eauprofonde.



Talona (Dame du Poison)

Demi-puissance du Tartare, CM
Zone de contrôle : maladie, poison
Pré-requis : Sagesse 14
Constitution 14
Armes autorisées : toutes les armes contondantes, plus une dague de cérémonie avec un compartiment à poison et le symbole de Talona sur le manche.
Armures autorisées : toutes
Sphères majeures : Astrale, Combat, Divination, Garde, Soins, Nécromancie, Conjuration
Sphères mineures : Générale, Charme, Protection
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Talona ne peuvent pas repousser les morts-vivants.
- Les prêtres spécialistes de Talona obtiennent un bonus de +4 pour tous les jets de sauvegarde contre le poison. Ils ont un jet de sauvegarde contre les potions qui n'y donnent pas droit normalement.
- Au 3ème niveau, les prêtres spécialistes de Talona peuvent identifier les poisons purs à l'odeur. Au 5ème niveau ils peuvent les identifier dans les boissons en prenant une petite gorgée (qui n'a pas d'effet). Au 7ème niveau, ils peuvent les identifier dans la nourriture en prenant un petit morceau (de nouveau, il est trop petit pour affecter le prêtre).
- Au 10ème niveau, un prêtre spécialiste peut lancer une *contamination au contact* une fois par jour. La forme débilitante de la maladie est appelée la "pourriture verte" et elle se manifeste par une purulence verdâtre et lumineuse sur la chair exposée. La forme fatale de la maladie est la "mort écaillée" dans laquelle les os s'affaiblissent et la chair s'en va jusqu'à ce que les systèmes majeurs de l'organisme défaillent.
- Si un prêtre spécialiste de Talona a un Charisme de 12 ou plus, les autres prêtres insisteront pour qu'il utilise des tatouages ou l'auto-mutilation pour que son Charisme passe en dessous de 12. On a prévenu les prêtres beaux que leur accord n'était pas nécessaire.

Autres notes

La tenue de cérémonie des prêtres spécialistes et des clercs de Talona est composée de robes déchirées grises et vertes. Parmi les niveaux élevés (ou les membres les plus anciens) du culte, les tatouages faciaux et les cicatrices sont fréquents. En campagne, les prêtres de Talona préfèrent porter une armure autant que possible.

Talona, comme la plupart des divinités chaotiques mauvaises, est plutôt crainte que vénérée, et est apaisée plus pour éviter son

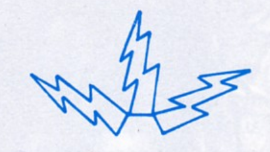


attention que pour l'attirer. Ceux qui l'adorent activement tendent à se rassembler en secret dans des catacombes en dessous des cités ou dans des ruines isolées.

Les clercs de Talona ont le titre honorifique de "Sa Très Contagieuse Sainteté ", tandis que les spécialistes sont affublés du titre de "Sa Très Fatale Sainteté".

Seuls les prêtres spécialistes de Talona portent les dagues empoisonnées du culte. Ils n'ont aucun scrupule à les utiliser lors d'un combat. Un incroyant pris avec une telle arme attirera l'attention des Talonites ainsi que leur courroux.

Les vieux textes sur Talona font référence à elle sous le nom de Kiputytto. C'est peut-être l'ancien nom de la même déesse, ou le reflet du fait que Talona tua et remplaça Kiputytto dans le panthéon. Des sages notables se seraient moqués d'une telle idée il y a quelques années, mais à la suite de l'Arrivée des Avatars, cet argument a gagné du poids et de l'importance.



Talos (le Destructeur) CM

Zone de contrôle : tempêtes, destruction
Pré-requis : Force 13
Sagesse 14
Armes autorisées : toutes les armes contondantes et les javelots
Armures autorisées : toutes
Sphères majeures : Générale, Animale, Astrale, Combat, Élémentaire, Soins, Nécromancie, Conjuration, Soleil, Climat
Sphères mineures : Création, Divination, Protection
Objets magiques autorisés : comme les clercs, plus les javelots magiques

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Talos peuvent repousser et commander les morts-vivants comme les clercs.
- Au 7ème niveau, les prêtres spécialistes de Talos peuvent lancer un *éclair* (mag 7), une fois par jour. Ils ne peuvent le lancer s'ils portent une armure quelconque. Ils obtiennent un éclair supplémentaire par tranche de trois niveaux d'expérience (un autre au 10ème, un troisième au 13ème, etc.).
- Au 10ème niveau, le prêtre peut contrôler le climat une fois par jour. Le prêtre peut abaisser les conditions climatiques d'un degré vers le pire, dans les mêmes conditions générales (comme dans la description du sort et la table de la page 266 du *Manuel des Joueurs*). Les prêtres ne peuvent jamais utiliser leurs capacités pour améliorer les conditions climatiques (cela serait contraire aux meilleurs intérêts du dieu).

Autres notes

Le nom de Talos, comme celui de Talona, est invoqué pour échapper à son attention, non pour l'attirer. Il y a quelques adorateurs directs qui soutiennent (et encouragent) ses tempêtes. Ces fidèles sont la plupart du temps menés par un prêtre spécialiste, qui est appelé Seigneur des Tempêtes. De tels groupes sont réduits, car s'ils réussissent en tant qu'organisation, leur résultat final est de détruire le territoire sur lequel ils se trouvent.

La tenue de cérémonie des Seigneurs des Tempêtes est une robe noire, avec des rayures jaunes irrégulières. Un bandeau est porté sur un œil, même si le prêtre a une bonne vision des deux yeux. A la différence des adorateurs du dieu orque Gruumsh, l'automutilation n'est pas une obligation.

Dans le culte de Talos, les prêtres spécialistes sont une minorité. Ils ne se trouvent généralement que sous la forme d'aventuriers ou d'indépendants à l'extérieur de l'éparpillement des cellules du culte.

Dans les mois qui suivirent le Temps des Troubles, le clergé de Talos a déclaré que la mort violente se trouvait également dans la zone de contrôle de leur dieu. Il reste à voir si le dieu naissant Cyric va répondre à ce défi.



Tempus (Seigneur des Batailles)

Puissance supérieure des Limbes, CN
Zone de contrôle : guerre
Pré-requis : Force 14
Sagesse 12
Armes autorisées : toutes les armes contondantes, les gants cloutés, plus une autre arme au choix — n'importe laquelle choisie par le clerc
Armures autorisées : toutes. Si une arme à deux mains est choisie, le bouclier ne peut pas être utilisé.
Sphères majeures : Animale, Combat, Divination, Élémentaire, Soins, Nécromancie, Protection, Climat
Sphères mineures : Générale, Garde, Conjuration, Soleil
Objets magiques autorisés : comme les clercs, plus les versions magiques de leurs "armes de prédilection" personnelles.

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Tempus peuvent déclencher une frénésie meurtrière chez eux et chez les autres. La rage dure 10 rounds. Pendant ce temps les personnes affectées ont un bonus de +2 à l'attaque, aux dégâts et à tous les jets de sauvegarde. Le prêtre peut affecter une personne par niveau d'expérience, une fois par jour. La frénésie dure 10 rounds pleins. Si la personne affectée se débarrasse de tous ses ennemis, elle doit attaquer la cible vivante la plus proche dans la zone (même un ami) ou subir cinq points de dégâts pour chacun des rounds restants. C'est un choix conscient de la part du personnage frénétique.
- À son initiation, le prêtre spécialiste de Tempus choisit une arme particulière comme son arme de prédilection. Ce n'est pas un type d'arme (comme "tous les fléaux") mais une arme spécifique (comme "le fléau que je suis en train de tenir"). Cette arme de prédilection peut être de n'importe quel type. Le prêtre spécialiste peut combattre normalement avec ce type d'arme, mais quand il utilise *cette arme particulière* il obtient un bonus de +1 au toucher et aux dégâts (cela vient en plus de tous les autres bénéfices, y compris la rage frénétique). Si l'arme choisie est détruite ou perdue, le prêtre spécialiste doit consacrer une nouvelle arme dans un temple reconnu de Tempus, au cours d'une cérémonie faite de méditation et de jeûne qui prend une semaine.
- S'ils reconnaissent la nécessité des arcs, des frondes et même des armes à feu et des bombardes sur le champ de bataille, les prêtres spécialistes de Tempus ont une vision méprisante des armes de jet. Dans un monde parfait, personne ne devrait utiliser des objets aussi lâches, mais le monde est imparfait. De ce fait, aucune arme de jet ne peut être prise comme arme de prédilection à moins qu'elle ne puisse être également utilisée comme une arme de mêlée (comme une lance).
- Les prêtres spécialistes de Tempus ont un excellent sens des armes. Ils peuvent déceler la facture et les capacités magiques potentielles d'une arme simplement en la manipulant. Le prêtre spécialiste peut déterminer les bonus magiques (mais pas les autres capacités magiques ou spéciales)



Myrkal

Baine

Prêtre nain de Clanggedin

Grumbar

Prêtre elfe de Corellon Larethian

Chef de Culte Tyrannœil



de n'importe quelle arme dans laquelle il est compétent (y compris son arme de prédilection).

- Tous les prêtres spécialistes de Tempus ont les compétences diverses suivantes gratuitement : Armurerie, Combat Aveugle, Conduite de Chars, et Forge d'Armes.
- Les prêtres spécialistes de Tempus, en particulier ceux de haut rang, portent un gantelet à pointes comme symbole de leur office. Le gantelet coûte 10 po (bien que des exemplaires plus élaborés puissent être trouvées dans des congrégations plus importantes). Ce gantelet est de taille P. C'est une arme perforante, avec un facteur de vitesse de 2. Elle inflige 1d4 points de dégâts sur des créatures de n'importe quelle taille. Le gantelet est généralement porté seulement par des prêtres avec une certaine forme d'autorité — ceux qui ont en charge des temples ou qui mènent des croisades.

Autres notes

La tenue de cérémonie est la même pour les clercs et les spécialistes de Tempus, qu'ils soient dans un temple ou sur le champ de bataille (c'est la même pour tous les prêtres de Tempus). Ils portent une armure de plates complète, maculée de sang. Les bras et les jambes peuvent avoir un tissu blanc par-dessus l'armure, mais également maculé de sang. Un grand heaume est fréquent, mais sans plaque faciale (ou alors amovible). Dans les quelques zones non touchées par la guerre, une calotte d'acier est portée.

Les ordres de Tempus sont des ordres militaires, et les grades militaires sont courants dans le culte, comme les Prêtres-Capitaines et les Très Saints Généraux. Les grades sont conférés par les plus hautes instances, en fonction des services, des besoins et de la situation ; des brevets (temporaires) de commandement sont fréquents dans les situations désespérées et les missions suicides. Les chefs d'un temple ou d'une croisade reçoivent le droit de porter le lourd gantelet de bataille, signe de leur rang.

Les croisades tempuriennes ont été appelées "des hordes barbares d'hommes civilisés". Plongées dans une frénésie par un chef fortement charismatique, de telles croisades sont connues pour avoir parcouru de grandes distances et annihiler les forteresses de ceux (bons, mauvais ou non alignés) qui faisaient peser une menace sur le culte. Il y a eu des accrochages ici et là depuis cent ans, mais aucune croisade à grande échelle n'a traversé les terres entre Eauprofonde et Cormyr dans l'histoire récente.



Torm (le Pur)

Demi-puissance du Plan Primaire, LB
Zone de contrôle : obligation, loyauté, obéissance
Pré-requis : Sagesse 15
Constitution 12
Armes autorisées : comme les clercs
Armures autorisées : toutes
Sphères majeures : Générale, Astrale, Combat, Divination, Garde, Soins, Protection, Conjuration, Soleil
Sphères mineures : Charme, Élémentaire, Nécromancie, Climat
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Torm peuvent repousser les morts-vivants comme les clercs. Ils peuvent également leur ordonner d'exécuter certaines tâches comme la garde d'un passage, sans mettre en danger leur alignement.
- Les engagés suivants un prêtre spécialiste de Torm le considèrent comme s'il avait un Charisme de 18 pour ce qui est de déterminer la loyauté pourvu qu'ils adorent (ou au moins reconnaissent le pouvoir) de Torm.
- La durée des sorts de divination et de protection est doublée quand ils sont lancés par un prêtre spécialiste de Torm. Bien sûr, un sort permanent reste permanent.
- Les suivants de Torm peuvent utiliser selon leur volonté le sort *d'injonction* une fois par jour.

Autres notes

Comme pour les suivants de Tempus, la tenue de cérémonie des adorateurs de Torm est la même au temple et sur le champ de bataille — un ensemble complet d'armure de bataille et un heaume orné. Mais si le culte de Tempus préfère avoir ses armures de cérémonies usagées, marquées par les batailles et ensanglantées, le culte de Torm garde aux siennes un aspect bien lisse.

Les rangs dans la hiérarchie du culte sont révélés par les couleurs des armures — des encres profondes, aux nuances approuvées par le culte, appliquées sur le métal lui-même. Les rangs les moins élevés ont un rouge aux nuances de sang similaire à celui des Tempuriens, puis en s'élevant dans la hiérarchie (selon les coutumes locales) on trouve l'orange aube, le jaune blé, le vert dragon et enfin le bleu ciel pour les patriarches de la foi. Les plus grands héros de Torm se voient accorder un pourpre sombre appliqué sur l'armure.

Torm fut tué pendant le Temps des Troubles dans un combat avec Baine. Mais, comme le dieu était mort au service de sa propre éthique (en suivant des ordres) et que le plan naturel de Torm était le Plan Primaire, il fut restauré par le Seigneur Ao, une force universelle qui préside à tous les dieux.

Torm est appelé le "Pur" et le "Brave". Comme ses adorateurs sont de manière notoire assez bornés, il est également appelé "l'Insensé" par le sage Zéboastre d'Ordulin (actuellement en cavale).



Tymora (Dame Fortune)

Puissance mineure d'Arvandor, CB
Zone de contrôle : aventuriers, talents, bonne fortune
Pré-requis : Sagesse 15
Dextérité 14
Armes autorisées : toutes les armes contondantes
Armures autorisées : toutes
Sphères majeures : Générale, Charme, Création, Divination, Soins, Nécromancie, Protection, Conjuration
Sphères mineures : Garde, Soleil, Climat
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Une fois par jour, un prêtre spécialiste de Tymora peut augmenter un jet de dé de n'importe quel type d'un point (un 1 devient un 2, un 17 devient un 18, etc.). *Cette modification doit être annoncée avant que le dé ne soit lancé.* Le résultat modifié est considéré comme le véritable résultat.
- Le culte de Tymora est populaire parmi les petites-gens, en particulier les aventuriers de cette race. Les petites-gens peuvent devenir des prêtres spécialistes de Tymora au sein des congrégations tymoriennes humaines.

Autres notes

Le culte de Tymora est l'une des religions les plus courantes dans les Royaumes, en particulier depuis qu'il pourvoit plus substantiellement à un groupe d'aventuriers, hautement mobile, relativement riche

et intrinsèquement puissant, qui vit de ses ruses et de sa chance. Il y a un large réseau de chapelles et de temples de Dame Fortune dans les Contrées du Mitan des Royaumes.

Chaque temple est indépendant avec son propre clergé. Si chaque temple reconnaît la souveraineté des autres sur leurs territoires, ils ont tendance à rivaliser entre eux comme des poissonniers concurrents, chacun déclarant que leur brandon de la foi est le plus entier et le meilleur pour une croissance spirituelle continue. Les relations entre les divers temples sont bonnes, car toutes les chapelles tirent bénéfice des aventuriers errants.

Le vêtement religieux standard varie également de temple en temple, allant de tenues complètes avec des chapeaux à Arabel jusqu'à des robes simples à Valombre. Le goût personnel du patriarche influence le code vestimentaire, tout comme le climat (naturel et politique) et la disponibilité des beaux vêtements. Un objet courant chez tous est le Disque de Tymora, en général porté au bout d'une petite chaîne.

Pendant le Temps des Troubles, l'avatar terrestre de Tymora apparut à Arabel, ce qui créa une grande sensation dans le Cormyr. Le fait qu'Arabel fut épargnée en grande partie de la destruction qui avait frappé Eauprofonde, Tantras et les autres villes de la Guerre des Dieux fut considéré comme un don de la déesse elle-même. Avec la fin de la Guerre des Dieux, un épais brouillard recouvrit la cité, et quand il se leva, la déesse était repartie avec lui. La Demeure de la Dame, le temple de Tymora à Arabel, profita de l'apparition de la déesse et son haut prêtre présenta cela comme preuve que le siège du culte de Tymora devait se trouver à Arabel. Les autres congrégations de Tymora ont répondu poliment mais par la négative à cette suggestion.

Dans les anciens textes, Tymora est appelé Tychè. On ne sait pas s'il s'agit simplement d'un ancien nom de la déesse, ou d'une entité distincte maintenant morte (comme Kiputytto et Moander).



Tyr (l'Impartial)

Puissance supérieure des Sept Cieux, LB
Zone de contrôle : justice
Pré-requis : Sagesse 9

Tyr n'a pas de prêtre spécialiste et ne donne pas de capacités ou de pouvoirs supplémentaires à ses fidèles. Cela est dû au fait qu'il est un arrivant relativement tardif dans les Royaumes ou que son éthique ne le permet pas — en recherchant la justice, serait-il juste de placer un groupe religieux au-dessus d'un autre ? Étant données les expériences des divers cultes relatées ici, cela peut être une très bonne raison de ne pas offrir une telle aide.

Les vêtements de cérémonie des prêtres de Tyr sont des robes bleu sombre et pourpres liées par une écharpe blanche. Le gant gauche (ou le gantelet quand il s'agit d'une armure) est blanc, le droit noir, symbolisant la perte de la main droite de leur dieu.

Pendant le Temps des Troubles, Tyr fut également aveuglé. Il en résulte que ses fidèles ont ajouté un tissu blanc transparent posé sur les yeux, généralement en damas ou quelque autre étoffe suffisamment légère pour ne pas bloquer la vue, afin de symboliser cette perte de leur dieu.

Certains sages érudits en matières divines disent que la cécité de Tyr est un signe que le dieu devrait accorder sa faveur à des prêtres spécialistes ; d'autres disent que c'est un signe que les Royaumes eux-mêmes rejettent le dieu de la justice. Son culte est de plus en plus populaire, cependant ; ainsi, plusieurs ordres chevaleresques ont été fondés en son nom, contrairement à ce qui s'est produit pour Torm et Tempus.



Umberlie (la Reine Garce)

Puissance mineure des Abysses, CM
Zone de contrôle : océans, vagues, vents marins
Pré-requis : Sagesse 14
Constitution 15
Armes autorisées : toutes les armes contondantes plus le trident et le harpon
Armures autorisées : cuir et bouclier
Sphères majeures : Générale, Combat, Création, Élémentaire (impliquant l'eau seulement), Soins, Nécromancie, Conjuration, Climat
Sphères mineures : Animale, Charme, Élémentaire (tous les autres aspects), Garde, Protection, Soleil
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes d'Umberlie ne peuvent pas repousser ni commander les morts-vivants. Ils peuvent commander les morts-vivants tués en mer ou de nature marine (comme les lacédons ou les squelettes de pirates).
- Les prêtres spécialistes d'Umberlie ont initialement la compétence de Natation. Cette compétence n'est pas prise en compte dans le total d'unités de compétence disponibles et peut être augmentée d'une manière normale.
- Au 5ème niveau, les prêtres d'Umberlie peuvent respirer sous l'eau automatiquement.
- Au 10ème niveau, les prêtres spécialistes d'Umberlie peuvent se déplacer dans l'eau comme s'ils portaient un *anneau d'action libre*. L'acquisition d'un tel anneau ne leur apporterait aucun bénéfice supplémentaire.
- Comme les prêtres de Talos, les prêtres spécialistes d'Umberlie peuvent contrôler le climat en faisant empirer la situation d'un cran dans les mêmes conditions (comme cela est indiqué page 266 du *Manuel des Joueurs*). Ils ne peuvent effectuer ces actions que s'ils se trouvent sur l'eau (douce ou salée), ou sur les rives d'un océan ou d'un grand lac. De grands étangs ou des rivières ne sont pas suffisants pour permettre l'utilisation de cette capacité.
- Au 12ème niveau, les prêtres spécialistes d'Umberlie peuvent appeler et contrôler 1d4 requins dans des zones où ils existent normalement. Les requins arrivent en 1d6 rounds. Ils répondent aux ordres du prêtre (même s'ils sont prononcés sous l'eau).

Autres notes

Umberlie est l'une des divinités maléfiques qui est plus crainte que directement vénérée. Ceux qui invoquent son nom cherchent généralement à éviter son attention plutôt que d'attirer sur eux les pouvoirs auxquels elle commande. Il y a ceux qui comptent sur sa puissance et son potentiel. Ils sont devenus les prêtres spécialistes d'Umberlie. Au contraire des autres dieux maléfiques ou craints, Umberlie dispose d'un certain nombre de chapelles et de temples, dont le plus grand est la Maison sur la Falaise, située à Marsembre (à l'écart de la cité elle-même).

Les prêtres spécialistes constituent la plus grande partie du clergé d'Umberlie, car les avantages du culte s'avèrent assez utiles quand des marins superstitieux souhaitent jeter à la mer une prêtresse au premier signe de tempête. Il y a quelques clercs dans l'or-



ganisation et de nombreux dans l'ordre aventurier du culte.

La tenue de cérémonie des prêtres d'Umberlie consiste en une combinaison moulante bleue ou verte portée avec une volumineuse cape bordée de fourrure blanche (pour représenter les vagues écumantes). Un haut col, bordé de la même manière, s'élève de la nuque.

On croit qu'Umberlie a passé le Temps des Troubles dans la Mer des Étoiles Déchues, apportant la destruction d'une île de pirates à une autre. Cette mer est restée tempétueuse et troublée depuis ce temps là. Les marins ont peur que la mer soit si agitée qu'elle ne gèle pas sur ses rives septentrionales cet hiver.



Waukyne (Amie des Marchands)

Puissance mineure de l'Opposition Concordante, N
Zone de contrôle : commerce, argent, richesse
Pré-requis : Sagesse 14
Intelligence 12
Charisme 12
Armes autorisées : toutes les armes contondantes
Armures autorisées : toutes
Sphères majeures : Astrale, Charme, Création, Divination, Garde, Soins, Nécromancie, Protection, Climat
Sphères mineures : Générale, Élémentaire, Conjuration, Soleil
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Waukyne peuvent commander et repousser les morts-vivants.
- Les prêtres spécialistes de Waukyne ont les compétences Estimation et Taille de Gemme sans aucun coût. Elles peuvent être augmentées normalement.
- Les prêtres spécialistes de Waukyne ont la capacité de discerner le vrai métal du faux. Ils ne peuvent identifier le métal en lui-même, mais ils peuvent dire si une pièce supposée en or est vraiment en or ou si elle n'est que plaquée ou même si elle a été créée magiquement (disons par un djinn). Ils le font en soupesant l'objet dans la main et en pensant à la matière dont il est fait. Pour les alliages, ils auront un résultat "partiel" pour les métaux entrant de manière significative dans leur composition.

Autres notes

Waukyne fut apparemment détruite pendant le Temps des Troubles. Aucun avatar n'est venu pour reprendre la zone de contrôle de Waukyne et aucune autre divinité ne l'a récupérée.

En termes de jeu, les prêtres spécialistes et les clercs de Waukyne ne peuvent pas obtenir de sorts au-delà de ceux du 2ème niveau. Plusieurs des prêtres aventuriers des niveaux les plus élevés ont déjà changé pour adorer Tymora qui a adopté les bons et les neutres, ou Beshaba qui a accueilli les mauvais.

Le gros du clergé organisé de Waukyne avance l'idée que leur déesse est toujours en train d'errer dans les Royaumes ou a été emprisonnée par une force plus sombre et que tout reviendra normal quand le héros approprié l'aura ramenée vers les Plans Extérieurs. Mais toutes les tentatives de divination ont mené à des échecs et montrent que Waukyne est totalement morte, ou au moins totalement absente des Royaumes. Le culte peut probablement conserver ses adeptes pendant une autre génération, mais à moins que la situation ne soit corrigée, il ne survivra pas à la suivante et Waukyne sera une religion morte.

Pour le moment, les cérémonies sont observées et la pompe maintenue. Les tenues de cérémonie des suivants de Waukyne sont voyantes, décorées et surchargées. Une lourde cape baroque chargée de plaques et de roues de différents métaux précieux couvre de riches tuniques, des tabars et des pantalons dans de beaux tissus aux couleurs vibrantes. Le haut prêtre du temple local porte un bâton magique également décoré avec des gemmes et des métaux précieux. Ces bâtons sont généralement des *bâtons de soins* et représentent la seule énergie magique subsistant dans le culte.

Divinités non-humaines

Les divers panthéons des elfes, des nains, des petites-gens, des gnomes et des autres créatures intelligentes n'ont pas encore développé de prêtres spécialistes. Après le Temps des Troubles, des rapports de l'Eternelle-Rencontre, de la Grande Fissure et de Lluiren ont apporté quelques changements à cela, mais on ne sait pas s'il s'agit de rapports sur de véritables prêtres spécialiste des divers dieux non-humains, ou juste des histoires de marchands.

Cultes élémentaires

Grumbar, Chef de la Terre
Kossuth, Tyran dans le Feu
Akadie, Reine de l'Air
Istishia, Seigneur des Eaux

Tous sont des puissances mineures des différents plans élémentaires.

Les cultes tendent à varier grandement d'une région à l'autre, alors que différents individus cherchent à se rassembler dans la même puissance naturelle ou surnaturelle. Ils ont également tendance à être plus faibles que les prêtres plus classiques.

Pouvoirs typiques des cultes élémentaires :
Armes autorisées : toute arme contondante
Armures autorisées : cotte de mailles et bouclier
Sphère majeure : Élémentaire (uniquement l'aspect de l'élément particulier)
Sphères mineures : Combat, Protection ou Climat (deux au choix)

Pouvoirs conférés

- Au 5ème niveau, le prêtre peut conjurer un élémental du type particulier une fois par jour. Cet élémental est sous le contrôle du prêtre pendant une heure pour ensuite disparaître.

Autres notes

Les cérémonies, les alignements et les éthiques des divers cultes élémentaires varient selon chaque culte. Les tenues de cérémonie changent également, bien qu'elles aient tendance à s'adapter à l'idée du dieu qu'elles imitent.

Les fidèles de Grumbar choisissent de grands vêtements encombrants fortement rembourrés pour étoffer leur structure de mortels. Ils optent normalement pour des tons de terre, des noirs et des gris.

Les fidèles d'Akadi choisissent des robes légères et translucides dans des myriades de bleus et des jaunes pastels.

Les suivants de Kossuth préfèrent les robes et les longues capes dans les rouges, les jaunes et les oranges.

Les adorateurs d'Istishia préfèrent les robes flottantes et les capes dans les bleus sombres, les verts et les pourpres.

La plupart des cultes sont secrets et sont généralement formés pour d'autres buts que la propagation de l'éthique de leur "dieu". Les divers seigneurs des élémentaux sont insensibles à leurs fidèles et ne gagnent probablement aucun pouvoir de leur existence. Pendant le Temps des Troubles, aucun sei-

gneur élémental n'a été aperçu dans les Royaumes.

Cultes des Bêtes

Comme les cultes des élémentaux les Cultes des Bêtes varient de lieu en lieu et d'animal en animal. Deux cultes qui vénèrent un "dieu lion" seront très différents dans leurs cérémonies, leurs pouvoirs et leur apparence.

Les Cultes des Bêtes croient en l'existence de formes parfaites d'animaux. Un culte du chien, par exemple, croit qu'il existe un chien parfait, chef de tous les autres chiens. Un culte du félin croit qu'il existe un félin parfait, maître de tous les félins, quelles que soient les espèces et les tailles. Ils essayent de puiser dans le pouvoir de ces créatures, qui peuvent être divines ou non de leur propre fait. Avec une adoration suffisante, un ou plusieurs Seigneurs Animaux pourraient peut-être accéder à une divinité à part entière (bien que Malar, le Seigneur des Bêtes, puisse avoir son mot à dire sur le sujet).

Un Culte des Bêtes typique aurait les caractéristiques suivantes :
Armes autorisées : deux au choix
Armures autorisées : aucune
Objets magiques autorisés : comme les clercs
Sphère majeure : Animale
Sphères mineures : Végétale, Combat, Charme, Climat (une au choix)

Pouvoirs conférés (un au choix)

- Le prêtre du culte peut invoquer un certain nombre de créatures du type adoré. Il y aura 2-12 petites créatures, 1-6 moyennes, 1-2 grandes ou 1 énorme. Les créatures arrivent en 1-3 tours.
- Le prêtre du culte peut se transformer dans le type de bête qu'il adore, obtenant toutes les capacités de cette créature pendant 3-18 tours, une fois par semaine.

Autres notes

Les Cultes des Bêtes peuvent adorer des monstres sous leur "forme ultime" tout comme des animaux normaux. Les prêtres de ces cultes ne gagnent leurs capacités qu'au 10ème niveau.

Culte d'Ao

Débutant à Eauprofonde au crépuscule du Temps des Troubles, un nouveau culte a émergé, dévoué à une force supradivine nommée Ao. Le surdieu apparut au sommet du Mont d'Eauprofonde à la fin du Temps des Troubles, où il prétendit être le créateur des dieux (mais pas des Royaumes eux-mêmes). Il confirma le pouvoir divin détenu par Mystra/Minuit et donna les anciens pouvoirs et responsabilités des Trois Dieux Morts à Cyric. Puis il leva la barrière empêchant les divinités de repartir vers les Plans Extérieurs, exigea des dieux qu'ils soient plus attentifs à leurs fidèles et lia leur pouvoir à leurs adorateurs vivants.

Les membres du culte d'Ao ne reçoivent pas de sort ou de pouvoir spécial ; ce culte ne peut pas être considéré comme une véritable religion dans un pays où les dieux prouvent leurs bonnes intentions en tenant leurs promesses. Il attire un large spectre de suivants, comprenant des mages, des roublards et des guerriers, dont un certain nombre d'anciens cavaliers. L'alignement principal de ses fidèles est neutre, mais tous les alignements peuvent le rejoindre.

La tenue de cérémonie des ministres du culte (pas nécessairement les prêtres) d'Ao est composée de pantalons et d'une chemise noirs avec une longue robe flottante de la même couleur ponctuée de pois blancs ou de paillettes ornementales.

À Eauprofonde, le groupe se réunit actuellement à l'extrémité ouest du Marché, qui fut détruit dans les derniers jours de la Guerre des Dieux. Ils sont en fait en train d'acquérir les propriétés environnantes avec l'intention d'y élever un temple à Ao.

Le culte s'est répandu au-delà d'Eauprofonde vers de nombreuses autres régions civilisées du Nord. Le culte n'est peut-être guère plus qu'une mode éphémère, une assurance supplémentaire du pouvoir des dieux en regard de Temps des Troubles, ou peut représenter une nouvelle forme de religion. Aucun des cultes établis ne s'est prononcé publiquement, ou n'a agi, contre ce culte, peut-être parce qu'ils ne le craignent pas ou au contraire parce qu'ils en éprouvent une grande crainte.

Les Trois Morts

A la suite du Temps des Troubles et de l'Arrivée des Avatars, trois puissants dieux maléfiques furent détruits et ne revinrent jamais à la vie. Au lieu de cela, leurs pouvoirs et leurs zones de contrôle furent donnés à Cyric, le Soleil Noir. Mais ces dieux ont toujours des fidèles actifs dans les Royaumes qui reçoivent des sorts et des pouvoirs conférés — mais par Cyric au lieu de leurs trois anciens maîtres. Il reste à voir combien de temps cette situation va durer. De plus, il y a ceux qui déclarent que les Trois ne sont pas morts, mais seulement en exil ou cachés et qu'ils reviendront pour empoisonner de nouveau les Royaumes.



Baine (le Seigneur Sombre)

Puissance supérieure de l'Achéron, LM
Zone de contrôle : querelle, haine, tyrannie
Pré-requis : Sagesse 10
Force 12
Armes autorisées : toutes les armes contondantes qui ne sont pas des projectiles, plus les javelots
Armures autorisées : toutes
Sphères majeures : Générale, Combat, Divination, Élémentaire, Garde, Soins, Nécromancie, Conjuration
Sphères mineures : Soleil (effets inverses seulement), Création
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Baine ne peuvent pas repousser ou commander les morts-vivants. Les clercs qui adorent Baine peuvent le faire normalement.
- Les prêtres de Baine ne sont pas affectés par les sorts de peur, bien qu'ils puissent subir les effets des autres sorts et capacités assimilées affectant les émotions.
- Les prêtres de Baine du 5ème niveau peuvent générer une *aura de peur*, qui a 3 mètres de rayon par niveau. Tout ce qui se trouve dans la zone et qui échoue à son jet de sauvegarde tentera de fuir l'endroit (70%) ou d'attaquer la source de cette peur (30% — le MD peut modifier ces chances en fonction de la situation). Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde contre les sorts ou qui sont incapables de fuir, sont affectés par un malaise et un grand désir d'être ailleurs (aucune modification au toucher ou aux dégâts). Cet aura de peur peut être créée à volonté, une fois par jour. Elle dure un round par niveau du prêtre. Elle est souvent utilisée pour interroger les suspects ou intimider les individus moins puissants. Les prêtres de Baine sont immunisés à cet effet.

Autres notes

Les prêtres spécialistes de Baine disposent d'une gamme de titres variée au sein de leur



organisation, en fonction de leur localisation et de leur position. Ils ont tendance à être grandioses et menaçants (Grand Impercepteur, Grand Saigneur, etc.).

Le culte de Baine est dans les Royaumes, comme celui d'Azouth, envahi par les magiciens, en particulier à proximité de Château-Zhentil. Mais à la différence du second, le premier connaît une féroce rivalité interne frisant la guerre sainte entre les orthodoxes (pour la plupart des clercs) et les convertis (pour la plus grande part des magiciens). Seuls 5% des orthodoxes et 10% des convertis sont des prêtres spécialistes et ils sont maintenus dans des positions inférieures. Il existe des prêtres spécialistes de Baine qui opèrent en dehors du conflit orthodoxes/convertis. Ce sont pour la plupart des aventuriers et des ermites cherchant à créer leur propre base pour éventuellement détruire les autres.

Le fossé entre les orthodoxes et les convertis s'est aggravé avec le Temps des Troubles et la venue des avatars. Pendant le conflit, Baine fut apparemment détruit et sa zone de contrôle donnée à Cyric. Les Bainites orthodoxes prétendent que Cyric n'est qu'une nouvelle forme de Baine étendue pour prendre les pouvoirs de Myrkul et Bhaal afin de montrer le pouvoir croissant du mal. Les convertis disent plutôt que Baine est mort et que Cyric a repris le titre et la position de dieu des conflits et que c'est les attributions de Baine détenues par Cyric qu'ils vénèrent (incidemment, le dogme des convertis indique également que si Cyric chute, un des ses suivants deviendra le nouveau Seigneur Noir — en d'autres mots, la divinité est juste une tâche religieuse supplémentaire qui se troque ou se négocie). Il y a des sectes d'adorateurs intégristes de Baine disséminées qui croient que leur dieu est toujours vivant et que Cyric, qu'ils appellent "le Prétendant" n'est qu'un usurpateur devant être puni dans le futur avec tous ses suivants infidèles.

Tous les Bainites reçoivent toujours leurs sorts et leurs capacités spéciales, vraisemblablement de Cyric et de ses serviteurs. Cela est peut-être dû au fait que le nouveau dieu n'a pas encore maîtrisé ses propres opérations conférant les sorts ou qu'il rassemble les forces de tous les anciens cultes pour l'instant avant de consolider son emprise.

La tenue de cérémonie des Bainites, quels que soient leur culte et leurs sentiments pour Cyric, est une armure noire avec une cape rouge sang. Plus le prêtre est riche, plus le travail de l'armure est de belle qualité. Les tatouages faciaux sont fréquents au sein de la communauté, ce qui malheureusement les distingue parmi les Cyriquistes aux visages nets. Les officiants de haut niveau dans la hiérarchie portent des gemmes sur leur front.

Quand ils sont en aventure, les prêtres de Baine conservent leur armure noire. Les magiciens qui suivent Baine préfèrent de longues robes flottantes noires et rouges. Aucun groupe ne porterait un tel habillement si cela devait l'exposer à la persécution ou l'empêcher de servir son dieu. En général, les tatouages faciaux étendus des adeptes passés et présents de Baine sont suffisants pour les identifier.



Bhaal (Seigneur du Meurtre)

Puissance mineure de la Géhenne, LM
Zone de contrôle : mort
Pré-requis : Sagesse 14
Constitution 12
Armes autorisées : toutes les armes contondantes et perforantes
Armures autorisées : cotte de mailles, pas de bouclier
Sphères majeures : Générale, Astrale, Charme, Combat, Élémentaire, Soins, Nécromancie, Conjuration
Sphères mineures : Divination, Création, Garde
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Bhaal peuvent repousser et commander les morts-vivants comme les clercs.
- Les prêtres spécialistes de Bhaal d'un niveau suffisant peuvent conjurer un serviteur aérien (comme le sort) mais, en plus, le monstre combattra pour le prêtre et pourra être utilisé comme assassin magique.
- Au 10ème niveau les prêtres spécialistes de Bhaal peuvent prendre un raccourci dimensionnel. Cela implique que le prêtre se déplace jusqu'à la zone de la Géhenne dépendant de Bhaal, traverse ce plan incliné et revienne ensuite au Plan Primaire, à sa destination. En général 3 mètres franchis sur la Géhenne équivalent à 1,5 kilomètre sur le Plan Primaire. La direction n'est pas importante sur la Géhenne, car la volonté de Bhaal et l'intention du voyageur déterminent où il se retrouve. Cette opération prend un tour pour aller sur la Géhenne, un autre pour en revenir, plus le temps du voyage dans ce plan. Dans des circonstances normales, cette forme de déplacement est sûre à 100%, mais elle ne peut traverser des boucliers magiques, des zones consacrées aux forces du bien, des zones de magie morte, ou des régions qui ne peuvent être atteintes à partir des Plans Extérieurs. Le voyageur n'est pas protégé pendant qu'il se trouve dans la Géhenne (Bhaal considère que quiconque est capable de voyager jusqu'à sa demeure peut se protéger lui-même). Un voyageur peut prendre avec lui une personne par tranche de deux niveaux au-dessus du dixième.

Autres notes

Les prêtres de Bhaal tendent à être des clercs dans les zones urbaines, et des spécialistes dans les zones plus reculées (comme les Sélénae). Les relations entre les branches citadines et rurales des fidèles du dieu sont pacifiques mais froides et distantes. La différence entre les deux factions a augmenté depuis l'apparente disparition du dieu pendant le Temps des Troubles.

Les prêtres de Bhaal n'ont pas d'organisation hiérarchique structurée. Le plus haut niveau d'un prêtre de Bhaal est le haut prêtre de cette zone du culte — cela peut varier entre un 1er niveau terrorisant les autochtones jusqu'à un haut prêtre maléfique avec un temple lourdement défendu dans les profondeurs en dessous d'Eauprofonde.

Les prêtres de Bhaal préfèrent porter des robes longues et une capuche profonde, pourpres ou noires avec des rayures violettes. La doublure est toujours noire et un voile noir est porté sur le visage pour donner l'impression que la capuche est vide. Les prêtres spécialistes et les clercs de Bhaal portent des dagues d'apparat à leur ceinture — de grandes lames courbes de style oriental. Mais, seuls les prêtres spécialistes peuvent utiliser ces lames au combat.

Quand ils sont en aventures, les prêtres de Bhaal préfèrent une armure standard, en général mais pas toujours, accompagnée d'une cape et de jambières noires.

Pendant le Temps des Troubles, Bhaal fut apparemment détruit après son bannissement des Îles Sélénae. Les adorateurs de Bhaal dans les zones urbaines ont quasiment tous changé pour le culte de Cyric, jusqu'à adopter les vêtements et cérémonies du nouveau dieu. Ils font référence à la



puissance qu'ils vénèrent sous le nom de Cyric, ou Cyric-Bhaal, pour le différencier des aspects inférieurs vénérés par les anciens Bainites dont le dieu fut également détruit et qui ont déclaré à tort que Cyric était aussi leur dieu. Les relations entre les Ciryco-bhaalites et les autres fidèles de Cyric sont très tendues et donnent souvent naissance à des conflits ouverts.

Les fidèles ruraux de Bhaal conservent leur croyance en leur dieu, partant du principe que s'ils reçoivent toujours leurs sorts magiques habituels, c'est qu'il doit bien y avoir quelqu'un là-haut. Le schisme entre les Bhaalites urbains et ruraux continue de s'amplifier, sans anicroches rapportées entre les factions rivales.



Myrkul (Seigneur des Os)

Puissance supérieure de l'Hadès, NM
Zone de contrôle : la mort, la pourriture, corruption, crépuscule
Pré-requis : Sagesse 14
Intelligence 14
Force 14
Armes autorisées : toutes les armes contondantes
Armures autorisées : toutes
Sphères majeures : Générale, Combat, Garde, Soins, Nécromancie, Conjuration
Sphères mineures : Charme, Divination, Élémentaire
Objets magiques autorisés : comme les clercs

Pouvoirs conférés

- Les prêtres spécialistes de Myrkul peuvent commander les morts-vivants normalement. Ils peuvent affecter le triple du nombre normal de squelettes et de zombies.
- Les prêtres spécialistes de Myrkul ne sont pas affectés par les maladies ou les parasites. Ils n'y sont pas immunisés (comme les paladins le sont), mais ne sont pas affectés par les effets débilitants de la maladie dans le jeu. Un prêtre spécialiste de Myrkul pourrait avoir la mort grise inscrite nettement sur son visage sec et pourrissant, la propageant dans tout le pays, mais ne subirait aucune pénalité. Les maladies mortelles continuent de corrompre le corps jusqu'à ce que le prêtre meure, mais n'ont pas d'effets de jeu jusqu'à ce moment.
- Les prêtres spécialistes de Myrkul ont un +1 à leurs jets de sauvegarde contre la mort magique. Ce bonus ne s'applique pas quand ils se défendent contre la *Main de Myrkul* (voir ci-dessous).
- Au 1er niveau, le prêtre spécialiste de Myrkul peut feindre la mort, une fois par jour, comme avec le sort.
- Au 10ème niveau, un prêtre spécialiste de Myrkul peut conjurer une mort mineure pour combattre pour lui. La mort mineure apparaît sous la forme d'un squelette, dans une robe, doté d'une faux. Elle a toujours un jet d'initiative de "1" et son TAC0 est de 0. Elle n'est pas affectée par le froid, le feu, l'énergie électrique et les sorts de sommeil et d'Enchantement/Charme. Le prêtre peut conjurer une mort mineure une fois par semaine pour combattre pendant 10 rounds — à la fin des 10 rounds, ou quand le combat est terminé, elle disparaît. Si elle disparaît avant d'avoir tué son adversaire, le prêtre ne peut pas en conjurer une autre jusqu'à ce qu'il ait tué cet adversaire lui-même. Les personnages tués par une mort mineure peuvent être rappelés à la vie normalement (ce qui n'est pas le cas de ceux qui sont tués par une mort mineure des *cartes merveilleuses*, lesquels sont morts pour toujours).
  Mort mineure (1) : CA -4, DV na ; pv 33, Nb Attaq. 1 ; Dég. 2d8 ; VD 12 ; TAC0 0.
- Au 15ème niveau, un prêtre spécialiste peut invoquer la *Main de Myrkul*. Il s'agit d'un pouvoir très dangereux et qui ne doit être utilisé par le prêtre que dans les situations les plus désespérées. Invoquer la *Main de Myrkul* enflamme les mains du prêtre pendant six rounds. La Main doit être utilisée pendant cette période, ou le pouvoir sera perdu, ne pouvant plus jamais être utilisé par ce prêtre (un *souhait* peut inverser cela). Si la *Main de Myrkul* touche n'importe quelle créature vivante (quelle que soit sa taille), cette dernière doit faire un jet de sauvegarde contre la mort magique. Si la cible échoue, elle est tuée et son corps est réduit en poussière. Dans le cas contraire, le prêtre doit alors faire un jet de sauvegarde contre la mort magique (sans le bonus dû au fait qu'il est prêtre de Myrkul). Si la cible et le prêtre réussissent tous deux leur jet, alors la *Main de Myrkul* est toujours opérante et peut être utilisée au round suivant, dans la limite des six rounds.

Autres notes

Le culte de Myrkul n'est pas très populaire et ses prêtres ne sont pas très nombreux. Nombre de personnes vénèrent Myrkul et lui font des offrandes aux funérailles ou dans d'autres occasions solennelles, mais rares sont ceux qui ont fait de l'adoration du dieu leur religion. Ceux qui ont des relations particulières avec la mort suivent le dieu et ses enseignements. Parmi ces prêtres, les trois-quarts sont des spécialistes. Les relations entre les diverses branches du culte sont très bonnes, principalement en raison du fait qu'aucun individu ne détient assez de pouvoir personnellement pour le diriger en toute confiance contre les autres.

Les prêtres de la hiérarchie de Myrkul se voient accordés le préfixe honorifique "Mort", comme "Mort Williamson" ou "Le Très Saint Mort Trollslayer".

La tenue de cérémonie des prêtres de Myrkul consiste en des robes noires et des capes à capuche. Une écharpe en tissu blanc blafard est nouée autour de la taille. La moitié supérieure du visage est dissimulée par un masque en forme de crâne qui s'étend du front au haut des joues. La chair exposée est noircie avec de la cendre.

Pendant le Temps des Troubles, Myrkul fut détruit et ses zones d'influence confiées au nouveau dieu Cyric. Les suivants de Myrkul ont embrassé avec enthousiasme le culte du nouveau dieu, auquel ils font références sous le nom de Cyruk dans leurs archives. Des trois dieux maléfiques qui furent tués et dont les zones d'influence furent confiées à Cyric, les fidèles de Myrkul ont montré la meilleure réaction. Les nouveaux prêtres de Cyric/Myrkul ont les pouvoirs des prêtres de Cyric, mais sont acceptés dans la hiérarchie sans objection de la part des prêtres de l'ancienne ligne.

L'acceptation écrasante de Cyric chez les prêtres plus âgés est attribuée à la similarité entre les deux dieux ainsi qu'à la croyance que Myrkul lui-même pourrait être le remplaçant d'un dieu de la mort plus ancien et sans nom qui fut détruit et dont les zones d'influence avaient été distribuées à Baine, Bhaal et aux autres dieux maléfiques. Le dogme de Cyric/Myrkul indique que Cyric vit maintenant dans le Pays de la Nuit Éternelle (l'Hadès), où il construit un palais doré sur les ruines du Château des Os.





Déneïr

Sunie

Chauntéa

Milil

Lathandre

Torm



Tempus Mystra Leira

Waukyne Gond Sylvanus



Cyric

Talos

Malar

Mask

Talona

Loviatar



Myrkal

Baine

Prêtre nain de Clanggedin

Grumbar

Prêtre elfe de Corellon Larethian

Chef de Culte Tyrannœil



La magie a résisté aux récents désagréments provoqués par les Avatars — à peu près intacte voire même en fait renforcée par la fusion physique de l'ancienne Mystra dans l'aura magique naturelle du monde et par l'ascension de la nouvelle Mystra, appelée Minuit. Mais, en raison de ce bouleversement, de nombreux sorts ont été altérés dans leur niveau de pouvoir ou dans leurs effets. Ces changements se reflètent dans les descriptions de sorts du *Manuel des Joueurs* de la 2ème édition d'AD&D®, ainsi que dans celles de nouveaux sorts de ce chapitre. Dans les cas où des textes plus anciens ne sont pas en accord avec les textes de la Deuxième Édition, celle-ci prend le pas.

Les Écoles de magie et leurs membres

La grande masse des magiciens des Royaumes, y compris des célébrités, comme Elminster, Khelben Arunsun et Vangerdahast de Suzail sont des magiciens "standards", des mages — leur entraînement ne reflète aucune spécialisation dans une École de magie donnée des Royaumes. La plus grande partie de la "vieille garde" des jeteurs de sorts représente cette approche généraliste. Cela s'étend des amateurs dans un certain nombre de domaines jusqu'aux chercheurs intensifs tentant d'obtenir une certaine forme de pouvoir dans tous les champs de la recherche.

Il y a toujours eu des magiciens spécialistes dans les Royaumes, des individus qui choisissaient de se concentrer sur un groupe particulier de sorts ou sur un autre. Parmi eux, seuls ceux qui étaient dans le passé lourdement impliqués dans les sorts d'Illusion et de Fantasme, les illusionnistes, étaient assez développés pour être reconnus comme une sous-classe distincte des mages.

Après les avatars, cela a changé. Toutes les Écoles de magie ont maintenant leurs champions, et les sorts d'illusionnistes ont été ramenés dans le corpus de la recherche et de la pensée magiques. Il existe un nombre croissant de jeunes magiciens puissants (avec la poignée de ceux qui se sont orientés depuis toujours dans un domaine) qui croient que la spécialisation est la réponse aux problèmes posés par la recherche magique et par la somme sans cesse croissante de sorts divers et conflictuels.

La communauté magique — toujours caricaturée par des magiciens réfugiés dans leurs tours isolées respectives, ne communiquant pas entre eux — est maintenant divisée par les générations (les vieux mages contre les jeunes spécialistes) et par des points théoriques (les diverses Écoles). Le mélange qui en résulte renferme un conflit potentiel, qui se résume pour l'instant à quelques escarmouches, lesquelles ont plutôt tendance à être provoquées par des désaccords personnels que par des différences dogmatiques.

Il n'y a pas de véritables écoles de magie dans les Royaumes — au sens de collèges reconnus où un aspirant peut étudier sous l'autorité de plusieurs enseignants pour devenir un jeteur de sorts compétent. Il y a quelques petits groupes dans les cités principales comme Eauprofonde ou Mulmastre, mais ils ne sont ni importants ni courants. Plus loin, dans le Sud magique, comme dans les terres d'Halruua par exemple, de tels collèges organisés peuvent exister, mais ce n'est encore pas un élément courant dans le Nord.

La procédure habituelle pour devenir magicien commence par l'apprentissage. La plupart des puissants mages se consacrent à la recherche plutôt qu'à apprendre à un quelconque néophyte morveux comment ne pas faire exploser leur tour. Ce sont normalement les jeteurs de sorts de niveau moyen (niveaux 5-12) qui prennent des apprentis et leur enseignent leurs premiers sorts.

Ce qui suit est un bref aperçu des Écoles de magie dans les Royaumes, comprenant les tendances, les attitudes et l'habillement typique. Ce ne sont pas des descriptions impératives — il peut exister des invocateurs soumis et des illusionnistes habillés gaiement. Mais, elles peuvent tout de même s'appliquer en tant qu'orientations générales pour un représentant typique de chaque École.

Abjurateurs : Ces jeteurs de sorts se spécialisent dans les sorts de protection et pensent donc de manière défensive. Les enseignements en magie abjuratoire insistent sur l'idée que les Royaumes sont un lieu dangereux et qu'un magicien a besoin de toute l'aide possible pour simplement rester en vie. Ils s'orientent vers des objets qui offrent une protection tout en permettant toujours l'incantation de sorts (comme les *broches de protection* et les *bracelets de défense*).

Les abjurateurs sont également facilement reconnaissables par les grands groupes de serviteurs et de gardes bien armés et par le nombre de pièges mécaniques et magiques et d'objets d'avertissement qui se trouvent dans leurs résidences. Les abjurateurs sont considérés comme des lâches par les autres groupes (en particulier par les transmuteurs) mais se considèrent eux-mêmes comme sensés, solides et prudents.

Les abjurateurs préfèrent des robes vert sombre et brunes, à savoir ce qu'il y a de mieux pour se fondre dans leur environnement. Ils suivent les modes locales ; aussi, si les tabars et les pantalons sont la tenue courante, les abjurateurs l'adopteront. Le camouflage est une sécurité.

Les abjurateurs ont de bonnes relations avec les autres magiciens spécialistes, à l'exception des transmuteurs, qui considèrent en général la magie abjuratoire comme un art de lâches. Bien que les abjurateurs et les illusionnistes appartiennent à deux Écoles opposées, les deux groupes s'entendent assez bien, en partie en raison de leur nature discrète et de leur apparence.

Conjurateurs : Les conjurateurs tendent à être des individus voyants et explosifs vêtus de robes et de vêtements brillamment colorés, qui apparaissent étrangers au mieux, n'appartenant pas à ce monde au pire. Leurs sorts tournent autour de la conjuration et de la création d'une aide venue d'ailleurs, aussi ont-ils tendance à traiter toute personne et toute chose comme un allié ou un suivant potentiel. Cela les rend souvent trop amicaux et flatteurs envers les puissants. Au pire, ils sont méprisants et insultants avec ceux qui sont moins puissants qu'eux.

Les conjurateurs peuvent se permettre d'être des solitaires, car il leur suffit généralement de quelques sorts pour obtenir de l'aide et des amis. Ils ont volontiers tendance à prendre des risques, que cela soit pour sonder les profondeurs à la recherche d'un trésor ou pour insulter un grand (et manifestement non magique) barbare.

L'habillement d'un conjurateur suit généralement la mode — "Hé, je suis un magicien, et plutôt pas mauvais en plus." Couleurs vives, nombreuses gemmes et anneaux, et vêtements étrangers sont courants. Cela ne veut pas dire qu'un conjurateur, ayant besoin d'être discret pour accomplir une mission, ignorera le bon sens ; dans de tels cas, il cherchera quand même à être élégant, mais pas de manière trop ostentatoire.

Les conjurateurs tendent à aimer tous les autres magiciens globalement, bien qu'ils gardent quelques rancunes contre des individus particuliers qui les ont froissés d'une manière quelconque. Ils n'ont pas vraiment besoin d'avoir affaire avec les devins, seulement parce qu'ils ne voient pas l'intérêt de lancer des sorts pour avoir des informations alors qu'ils peuvent conjurer quelque chose de puissant qui les leur donnera.





Devins : Les devins tendent à être plus studieux et introspectifs que leurs autres frères magiciens. La collecte du savoir est très importante et nombre de ceux qui se sont investis dans la magie divinatoire en tant qu'aventuriers se sont établis en tant que sages par la suite.

Si les abjurateurs peuvent fuir un conflit, les devins préféreront l'ignorer totalement et chercheront à rassembler assez d'informations pour les aider dans une telle situation. Une planification attentive est le mot clé de la plupart des devins, alors que les impatients et ceux qui ont toujours un sort sur les lèvres se tournent généralement vers l'Évocation ou la Conjuration/Convocation comme École de magie.

Les devins sont prudents, voire presque lents. Les mots et les écrits appropriés sont cruciaux pour les devins, et la détection est leur domaine. En tant qu'École, ils souffrent du fait que les sorts de Divination sont relativement peu nombreux par rapport aux autres Écoles, et que les sorts de Divination mineure sont accessibles à tous les mages, quelle que soit leur importance. Cela semble créer un complexe d'infériorité parmi les devins, qui cherchent à prouver leur valeur vis-à-vis de leurs frères plus voyants. Bien sûr, cela les rend encore plus prudents, pointilleux sur les mots et lents.

Les devins tendent à porter des vêtements modestes à la coupe et au style stricts. Les cheveux sont presque toujours ramenés en arrière du visage, avec un minimum de mèches libres. Ils ont tendance à hanter les bibliothèques et les autres lieux de savoir.

Enchanteurs : Les enchanteurs se spécialisent dans l'implantation de charmes dans les objets et dans le contrôle et l'influence des pensées des autres. Il en résulte qu'ils tendent, en tant que classe, à être plutôt égocentriques et vaniteux. Tout comme quiconque est un allié potentiel pour un conjurateur, toute personne est un adorateur en puissance pour l'enchanteur.

Les enchanteurs ont généralement confiance en eux et, dans certains cas, de manière excessive. Tout peut être accompli si vous investissez votre esprit et votre corps, ou de préférence l'esprit et le corps d'un autre. Comme les conjurateurs, les enchanteurs se soucient peu de leur propre force de frappe ; en effet, avec le sort adéquat, ils peuvent trouver de l'aide à chaque tournant.

Les enchanteurs tendent à être grégaires parmi les étrangers, et dans certains cas extrêmes presque louches dans leurs réactions avec les autres. Ils accumulent des objets magiques qui effectuent de multiples fonctions. La plupart d'entre eux n'effectueront pas de travail physique si un sort peut faire l'affaire plus rapidement et (en particulier) plus facilement.

Les enchanteurs s'entendent bien avec la plupart des autres Écoles, bien qu'elles soient toutes conscientes quand un enchanteur essaye de se mettre dans les bonnes grâces des autres. La seule École que les enchanteurs ont en profond dégoût est la Nécromancie. Comme les nécromanciens ont le contrôle sur un groupe que les enchanteurs ne peuvent jamais influencer, les morts-vivants, ils sont au mieux gênés avec les adeptes de la Nécromancie.

Les enchanteurs s'habillent bien, en général selon le style adopté par ceux qui les entourent. Ils préfèrent les vêtements de bonne coupe et de bonne fabrication, et ont tendance à être coquets. Leur bonne allure est une marque distinctive de leur groupe et ils souhaitent faire le plus possible. Si on leur en donne le choix, ils préféreraient s'associer avec d'autres belles personnes, comme des elfes et des paladins, bien que ces derniers soient plutôt repoussés par les manières des enchanteurs.

Illusionnistes : Les illusionnistes constituaient une sous-classe à part entière avant les Avatars, et n'ont pas bien pris leur rétrogradation. Ils sont discrets même à haut niveau, et pour une bonne raison : quand une illusion est révélée en tant que telle, elle n'est plus efficace.

Les illusionnistes des Royaumes constituent encore une société quasi secrète. Ils sont les plus établis des mages spécialistes, ceci étant dû à la grande quantité de recherches effectuées quand ils étaient une sous-classe de magicien distincte. Il en résulte qu'ils ont accès à plus de sorts que les nécromanciens ou les devins. Ils ont eu plus de temps pour se structurer en profondeur, au point même d'avoir leur propre langage écrit, le Ruathlek. On pense que ce dernier est dérivé de l'écriture magique (avant les Avatars, les magiciens et les illusionnistes ne pouvaient pas échanger leurs parchemins — ce n'est plus le cas) et il est toujours utilisé comme moyen de communication entre les illusionnistes.

Les illusionnistes préfèrent les gris et les bruns dans leurs vêtements, souvent soulignés par une seule gemme rouge ou un morceau de tissu vert. A la différence des abjurateurs, ils ne s'habillent pas pour se cacher des autres — ils veulent attirer l'attention sur leurs sorts plutôt que sur eux-mêmes. Il y a des exceptions, en particulier parmi ceux de haut niveau qui ne soucient pas que quelqu'un sache qu'ils sont illusionnistes, mais en général ces derniers tendent à être sombres dans leurs vêtements et tapageurs dans leurs sorts.

Les illusionnistes, en tant que groupe, haïssent les nécromanciens, car les morts-vivants ne sont pas affectés généralement par les sorts d'illusion.

Invocateurs : Les invocateurs obtiennent effectivement quelque chose à partir de rien en transformant les énergies magiques en des effets immédiats. Cette caractéristique se retrouve dans leur nature comme une constante — ils tendent à être mercantiles, cupides, accapareurs et toujours à la recherche de la manière la plus facile d'accomplir une tâche.

Les invocateurs sont aussi confiants en eux-mêmes que les enchanteurs, et le laissent plus volontiers paraître. La plus grande partie de leurs sorts ont une nature destructrice comme *projectile magique*, *boule de feu* et *éclair*, et la plupart des invocateurs n'ont aucun scrupule à les utiliser. Ils sont assez rusés pour investir dans des objets assez protecteurs pour eux-mêmes (les *anneaux de résistance au feu* sont fréquents parmi la panoplie des jeteurs de boules de feu) mais souvent ils ne se soucient pas de leur prochain non protégé quand ils lancent des sorts.

Les invocateurs aiment les couleurs affirmées et brillantes — les rouges, les jaunes, les blancs et les bleus. Ils apprécient les bijoux et les anneaux mais pas au point des conjurateurs ou des enchanteurs. Ils porteront généralement un bâton (mais pas toujours), qui peut être magique ou non.

Les invocateurs ont de bonnes relations avec les autres mages spécialistes — en fait les invocateurs ne s'occupent pas vraiment des autres classes magiciens. Les autres sorts de mage sont vaguement intéressants, en particulier ceux d'enchantement ou de conjuration que les invocateurs ne peuvent pas utiliser. Mais rien n'égale l'énergie pure et la puissance d'un éclair, alors pourquoi être jaloux ?

Nécromanciens : La nécromancie attire deux groupes d'individus. Le premier groupe, et le plus petit, comprend ceux qui sont intéressés par la médecine corporelle et curative. Ils sont peu nombreux car les plus intéressés par les soins se tournent vers la prêtrise, la satisfaction directe étant plus importante dans ce domaine. De tels nécromanciens, en général d'aligne-



ment bon, s'appellent des nécromanciens blancs.

Les membres du deuxième groupe, plus important — les nécromanciens noirs —, suivent cette École car elle leur donne le pouvoir d'affecter et de contrôler de grands groupes de servants sans esprit, en général à des fins destructrices. Les nécromanciens tendent à conserver des rancunes sur des périodes incroyablement longues. Un grand nombre de liches ont eu un long entraînement en Nécromancie dans leur vie (la plupart des liches des Royaumes sont au minimum un petit peu dérangées mentalement, mais on ne sait pas s'il faut l'attribuer à la magie qui les a transformées en liches ou à l'étude de la Nécromancie).

Les nécromanciens préfèrent les robes noires (les nécromanciens blancs, en particulier ceux qui essayent de contrebalancer la mauvaise réputation de leur classe, portent du blanc). Les puissants nécromanciens soulignent le noir d'argent, de rouge ou d'or, mais le noir reste la couleur la plus courante.

Les nécromanciens, comme nous l'avons déjà dit, sont rancuniers. Leur rancune s'exerce contre n'importe qui, que ce soient les créatures vivantes, les autres nécromanciens, les paladins ou qui que ce soit d'autre. En tête de liste on trouve les illusionnistes et les enchanteurs (qui utilisent des sorts refusés aux nécromanciens), les prêtres (qui repoussent les morts-vivants) et les nécromanciens blancs (qui sont trop stupides pour voir quelle sorte de pouvoir ils ont).

La plupart des nécromanciens sont mauvais ou tendent vers le mauvais (à l'exception des nécromanciens blancs). Leurs actions pratiques tendent à les rendre impopulaires (animer le cadavre d'un camarade tombé, par exemple, est considéré comme un manque de goût par la plupart des personnages bien éduqués) et leurs attitudes sur la vie et la mort sont certainement en dehors des limites normales de leur société.

Transmuteurs : La magie altérante prend tout ce qui existe déjà et le change en quelque chose de plus désiré. Cela résume assez bien l'état d'esprit des transmuteurs dans les Royaumes. En tant que classe, ce sont des bricoleurs et des expérimentateurs, cherchant toujours de nouvelles idées, de nouveaux sorts et de nouveaux horizons. Pour cette raison, et comme ils tendent à être volontiers (et sans arrêt) bavards avec ceux qui les écoutent, les sorts d'altération constituent le groupe de sorts le plus important des listes standards.

Les transmuteurs tendent à s'habiller confortablement, sans complication ni prétention. Ils préfèrent les robes aux modes locales, car elles sont un signe reconnu de magie et les transmuteurs n'ont généralement pas peur de laisser savoir aux autres ce qu'ils sont. Ce sont des animaux sociaux, passant volontiers quelques heures à vider quelques verres et à échanger des histoires et des informations sur un sort ou un autre. Il en résulte que la plupart des sorts d'altération proviennent de diverses sources, un individu apportant un morceau, un second un autre, jusqu'à ce qu'il soit totalement créé.

Les transmuteurs sont également portés sur les voyages, visitant de nouveaux pays et piochant de nouvelles idées. Ils peuvent donc avoir un accessoire vestimentaire (un chapeau, un gant, ou une cape) qui ne semble pas aller avec quoi que ce soit d'autre. C'est généralement un souvenir, mais il est souvent magique de nature, en particulier à haut niveau.

Les transmuteurs pris globalement ont tendance à aimer leurs frères mages, mais sont en rivalité avec les abjurateurs. Aucun des membres des deux groupes ne peut utiliser les sorts de l'autre, bien qu'ils puissent créer des effets similaires (un *bouclier de feu*, par exemple, protège, comme le font de nombreux sorts d'altération).

Magiciens généralistes : La majorité de la population utilisant la magie dans le Nord est constituée de magiciens généralistes. Il en est presque de même pour tous les magiciens les plus puissants du pays. Peu de généralités peuvent être énoncées au sujet des mages. Certains sont amicaux et serviables tandis que d'autres sont des créatures malicieuses. Les magiciens généralistes considèrent leurs frères spécialistes plus comme des chercheurs que comme des concurrents, et aucun d'entre eux ne pense que leur fin est arrivée.

Le magicien généraliste s'habille selon son goût personnel, tout en étant sujet aux restrictions de sa classe (pas d'armure). Les robes sont assez courantes, car elles sont le symbole universel du magicien (les guerriers ne portent pas souvent des robes).

De plus, elles ne se démodent jamais, ce qui est toujours un point important quand la plus grande partie de votre or et de votre temps est consacrée à la recherche magique. Bien sûr, elles ne se démodent jamais car personne n'ira dire à Elminster que ses robes sont désuètes, mais ceci est tout à fait un autre problème.





Sceaux de mage dans les Royaumes

Chaque magicien des Royaumes a sa propre rune ou son propre symbole personnel, qui est utilisé pour identifier son travail et pour protéger ses objets (comme avec des *runes explosives*). Ce symbole est unique pour chaque magicien en activité dans les Royaumes et accompagne un jeteur en particulier jusqu'à sa mort.

Un magicien choisit parfois son symbole avant d'atteindre le niveau quatre. Les magiciens à la longue vie passent parfois par un certain nombre de symboles, mais la plupart conservent le premier qu'ils ont choisi. Un changement peut être fait au 10ème, 15ème, 20ème ou 25ème niveau, selon le désir du personnage. La nature inhérente des sceaux empêche la copie accidentelle de celui d'un magicien vivant (la copie accidentelle du sceau d'un magicien mort est un autre problème, bien que certaines liches aient leurs idées personnelles sur la protection de leurs symboles).

Aucun sceau de mage ne ressemble à un autre — et chacun est facilement identifiable par son propriétaire. Les sceaux peuvent être reproduits par les autres pour répandre des informations véridiques (comme "ceci est le symbole d'Elminster de Valombre"), mais une malédiction terrible est invoquée contre ceux qui cherchent à utiliser les sceaux d'autres magiciens à leurs propres fins, pour les contrefaire, frauder ou induire en erreur.

On raconte que la malédiction venait de la déesse Mystra elle-même et qu'elle était délivrée par son fidèle serviteur Azouth, vénéré par tous les magiciens pour la capacité de lancer des sorts. Le Temps des Troubles ne semble avoir rien changé à la nature de cette malédiction, qui affecte tous ceux, quels qu'ils soient, qui tentent d'utiliser le sceau d'un autre magicien à des fins personnelles.

Si une telle tentative est faite, l'offenseur doit faire trois tests de caractéristiques — un de Force, un d'Intelligence et un de Charisme.

Un échec au test de Force signifie que l'offenseur perd un point de Force de manière permanente et 1-4 points de vie.

Un échec au test d'Intelligence signifie que l'offenseur perd un point d'Intelligence de manière permanente et qu'il est atteint de débilité mentale (comme le sort, pas de jet de sauvegarde).

Un échec au test de Charisme signifie que l'offenseur perd immédiatement un point de Charisme. De plus, une apparition brillante survient (Azouth lui-même dit-on) qui pointe le personnage affligé et déclare "Contrefaction !". Dans des cas extrêmes, l'apparition reste avec l'offenseur pendant des jours, visible de tous, signalant qu'il a copié le signe d'un autre.

Mais même la malédiction en trois temps de Mystra n'arrête pas certains individus — même si elle dissuade tout le monde sauf les fripouilles les plus rusées ou les plus maléfiques. La malédiction s'applique à tous, magiciens et non-magiciens, et elle est déclenchée même si l'offenseur utilise un quelconque autre moyen (sort, individu charmé, etc.) pour copier le sceau. Parmi les magiciens bons et neutres, copier le sceau d'un autre est considéré comme un acte infâme, du niveau de l'utilisation de l'or des fous pour payer des dettes et contrefaire le nom d'un autre dans une lettre.

Sorts des Royaumes

La section suivante donne de nouveaux sorts spécifiques aux Royaumes Oubliés. Il ne s'agit pas d'une liste exhaustive. Si de nombreux sorts oubliés ont été ramenés à la lumière à partir de vieux traités poussiéreux, un certain nombre restent encore cachés de l'immense majorité des utilisateurs.

Les sorts présentés ici sont ceux dont l'utilisation est généralisée, ou au moins ceux dont la population magique en général est consciente. Cette conscience est en partie due à un pamphlet publié au début cette année dont le titre est "Le Guide Volo de toute chose magique" dans lequel l'auteur révèle à la population générale un grand nombre de sorts depuis longtemps oubliés. Peu de temps après sa publication, certains mages puissants, qui auraient préféré que ces sorts restent oubliés, rencontrèrent Volo, et on raconte que le sage porte maintenant ses efforts vers la rédaction de guides de voyage.

Ces sorts reflètent le changement de la 2ème édition d'AD&D®. Si un sort qui était précédemment utilisé ne se trouve pas dans cette liste, cela ne signifie pas qu'il n'existe plus, mais qu'il n'est pas généralement connu de la population utilisant la magie.

Les sorts comportant un nom portent généralement celui de leur créateur. Il y a dans les listes de la 2ème édition des sorts de Bigby, de Mordenkainen et d'autres personnages qui ne sont pas natifs des Royaumes Oubliés. Comme les voyages entre les plans sont choses fréquentes pour les mages de haut niveau des Royaumes, ce n'est guère étonnant. Si on suspecte qu'Elminster ait visité Œrth et que Bigby s'est rendu sur Toril, on sait que Mordenkainen et Vangerdahast ont concouru magiquement pour la main d'une jeune beauté d'outreplan (les deux ont perdu, d'ailleurs).

Sorts du premier niveau

Boule de neige de Snilloc

(Évocation)

Portée : 20 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : une cible ou une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une boule de neige mystique dans la main du mage qui peut alors la lancer immédiatement contre n'importe quelle cible dans la portée. La boule de beige touche automatiquement, infligeant 1-3 points de dégâts, ou 1-6 points de dégâts contre un adversaire utilisant le feu ou y résidant. La boule de neige frappe comme un *projectile magique* et peut être affectée ou repoussée de la même manière (une *broche bouclier* ou le sort *lance-tonnerre*, par exemple, donne la même protection contre les deux sorts).

La *boule de neige de Snilloc* est considérée par la plupart des mages comme une forme inférieure de *projectile magique*, bien qu'elle ait un avantage au niveau de la portée à haut niveau (par opposition à une frappe multiple) et qu'elle puisse être dirigée aussi bien contre un objet qu'une créature. Elle est également plus efficace contre les créatures ayant un rapport avec le feu.

L'élément matériel de ce sort est un gros morceau de glace ou un petit morceau d'ivoire.

Il existe des histoires sur une variante du 2ème niveau de ce sort avec des effets identiques, appelée la *tarte à la crème de Snilloc*. Elles ne sont pas confirmées.

Catapulte

(Altération)

Portée : 45 mètres
Éléments : V, S
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : un objet
Jet de sauvegarde : aucun



Grâce à ce sort, le jeteur peut provoquer le déplacement en ligne droite, dans la direction qu'il indique, d'un objet pesant 1,5 kg au maximum. L'objet ira dans cette direction jusqu'à ce qu'il atteigne la limite du sort et tombe ensuite sur le sol. L'objet doit être mobile, isolé ou retenu par personne, ainsi qu'assez léger pour être déplacé (autrement l'objet restera à sa place et le sort sera perdu).

Ce sort peut être utilisé offensivement pour projeter un objet sur un ennemi. L'objet touche l'individu sur son chemin avec le TAC0 du jeteur +3. Il est considéré comme une arme magique +3 pour le toucher mais pas pour la détermination des dégâts. Les dégâts infligés dépendent de l'objet, mais vous pouvez utiliser les directives suivantes :

Arme	comme l'arme +1
Petit objet	2-3 points
Gros objet (1 kg à 1,5 kg)	2-4 points

Connaissance de l'École

(Divination)

Portée : 120 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 cible
Jet de sauvegarde : aucun

Le jeteur peut par le biais de ce sort déterminer l'École d'un autre jeteur de sorts (s'il en a une). Ce sort ne fonctionnera que sur les magiciens qui sont des spécialistes dans un domaine particulier (abjurateurs, conjureurs, nécromanciens, etc.). Il ne produit aucun résultat sur les prêtres, les mages généralistes, ou les créatures sans capacité de sort.

Ce sort est principalement utilisé pour vérifier les affirmations d'un magicien particulier sur le fait qu'il soit un jeteur de sorts d'un type ou d'un autre. La cible n'est pas consciente de cette divination, mais comme avec tous les sorts de ce genre, elle en prendra probablement ombrage si elle le découvre. Laissez le jeteur en avoir conscience.

L'élément matériel de ce sort est un petit tube de papier ou de vélin.

Dispersion

(Altération)

Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : rayon de 3 mètres
Jet de sauvegarde : annule

En lançant ce sort, le mage peut pointer n'importe quel ensemble de petits objets non fixés et groupés dans sa portée et ensuite les faire voler dans toutes les directions en même temps. Les objets parcourront 3 mètres dans des directions aléatoires, rebondiront contre les limites du sort et reviendront à l'intérieur de la zone d'effet pendant un round, endommageant ceux qui s'y trouvent.

Six objets au minimum et 14 au plus peuvent être affectés. Ils ne peuvent pas être plus grands que des œufs de poule et sont généralement des choses comme des pièces, des billes, des gemmes, des dés ou des boulets de fronde. Les objets qui se trouvent dans des sacs ou enfermés autrement, ne sont pas affectés, bien que si le sac est ouvert, ils puissent être enchantés par ce sort.

Les créatures de taille P subissent généralement 1-6 points de dégâts de ces éclats tandis que celles de taille M ne se voient infliger que 1-4 points de dégâts. Les créatures de tailles G ou plus ne sont pas affectées. Un jet de sauvegarde réussi annule les dégâts. Les petites créatures volantes dans un sort de dispersion doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de devoir atterrir de force, incapables de voler pendant 1-4 tours. Les protections magiques comme *bouclier, mur de force, mains de Bigby* et *protection contre les projectiles normaux* seront efficaces contre les effets d'une dispersion. Le jeteur n'est jamais blessé par ce sort, même s'il se trouve dans la zone d'effet.

Les dégâts d'une *dispersion* supposent que des objets durs sont utilisés comme projectiles. Les œufs, les fruits et d'autres objets mous peuvent être utilisés, mais cela réduit les dégâts de 2 points dans tous les cas (jusqu'à un minimum de 0). Le lancement de sort n'est pas possible à l'intérieur d'une dispersion si le jeteur adversaire échoue dans son jet de sauvegarde contre les sorts.

Les éléments matériels de ce sort sont les objets eux-mêmes ainsi qu'une pierre et une mèche ou un briquet.



La sorcière Laspeera de Suzail

Lueur de cadavre

(Altération/Nécromancie)

Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 corps/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait que le corps d'un mort ou d'un mort-vivant brille d'une pâle lumière. La lueur peut être blanche, jaune, verte, ambre ou rouge selon le désir du jeteur. Ce dernier peut altérer la radiance à volonté, pourvu qu'il soit à moins de 9 mètres du corps affecté. La lumière peut varier du contour le plus léger à l'éclat d'une torche, permettant de lire ou d'effectuer des travaux minutieux.

La lumière est diffuse et constante et ne pénalise pas le mort-vivant dans un combat (cf. *lueur féerique*). Le jeteur peut affecter une créature de taille moyenne par niveau ou deux créatures de petite taille, une créature de grande taille tous les deux niveaux et une de taille énorme tous les quatre. Ce sort ne peut affecter quelque chose de plus grand. La lueur ne blesse les créatures mortes-vivantes en aucun cas. Le sort peut être lancé sur des morts-vivants ayant une forme matérielle, même si elle est gazeuse (comme les âmes en peine, mais en excluant les fantômes dont l'existence principale est située sur d'autres plans).

Les éléments matériels de ce sort sont le *cadavre* à affecter, une pincée de salpêtre et un morceau de phosphore ou de ver luisant. Ce sort peut être utilisé par les nécromanciens (magiciens spécialistes en Nécromancie) mais pas par les transmuteurs (magiciens spécialistes en Altération).

Sorts du deuxième niveau

Bâton décuplé

(Évocation)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round plus 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : jeteur
Jet de sauvegarde : aucun



L'élément matériel de ce sort est un petit morceau de bois. Après avoir lancé ce sort, le bois disparaît et est remplacé par une perche de force magique de 3 mètres de long et de 5 cm de diamètre. La perche ne peut être portée que par le magicien et cessera d'exister si elle n'est plus en contact avec lui. Elle disparaîtra également si elle est coupée par du métal (traitez-la avec une CA 0).

La perche ne peut être raccourcie ou tordue. D'autres créatures peuvent la saisir, mais elles ne peuvent entraver son mouvement ou l'arracher des mains du magicien (provoquant sa disparition) qui si leur Force combinée excède 18.

Le bâton décuplé peut être manipulé comme une arme, infligeant 1-6 points de dégâts. Le magicien subit les pénalités habituelles pour non-compétence s'il n'a pas la compétence martiale pour les bâtons. Le bâton décuplé est considéré comme une arme magique sans bonus pour ce qui est de frapper des créatures qui sont immunisées aux armes normales.

Le bâton décuplé peut être utilisé, une seule fois par lancement, pour drainer 1-4 points de vie d'une cible. Cette opération s'ajoute à ses dégâts normaux. Le jeteur doit déterminer avant d'effectuer son jet s'il va utiliser ce pouvoir. Les points de vie drainés sont canalisés vers le porteur du bâton décuplé pour soigner des dégâts. Si le jeteur n'est pas blessé, alors les points de vie drainés sont perdus.

Dissimulation aux morts-vivants

(Altération)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le jeteur ou une créature touchée par celui-ci est dissimulé aux morts-vivants d'une manière similaire au sort de prêtre *invisibilité* aux *morts-vivants*. La créature protégée peut effectuer toute action non hostile, et tout mort-vivant proche d'elle l'ignorera. Si elle attaque des morts-vivants, seul celui directement attaqué la remarquera et aura le droit d'y répondre. Un prêtre ou un paladin dissimulé ne peut pas repousser les morts-vivants.

Le sort est efficace automatiquement contre les squelettes, les zombies, les goules, les ombres, les nécrophages, les goules pâles et les autres morts-vivants avec cinq dés de vie maximum. Les âmes en peine, les momies, les spectres et les morts-vivants plus puissants ont le droit de faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour voir l'individu dissimulé. Les vampires et les morts-vivants avec neuf dés de vie ou plus réussissent ce jet automatiquement. Les créatures des autres plans ou qui ne sont pas des morts-vivants ne sont pas affectées par ce sort.

Les éléments matériels de ce sort sont un morceau d'os et une pincée d'argent pulvérisé.

Dissimulation des morts-vivants

(Nécromancie)

Portée : 3 mètres/niveau
Éléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 1 ou plusieurs créatures dans un rayon de 4,5 mètres
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort rend invisible les morts-vivants dans son rayon aussi bien à l'œil nu qu'au sort de *détection des morts-vivants*. Ils le restent aussi longtemps qu'ils demeurent à moins de 4,5 mètres du centre du sort. S'ils se déplacent au-delà ou attaquent d'une manière quelconque, ils deviennent immédiatement visibles. Le sort de *détection de l'invisibilité* révélera leur présence tout comme vision véritable et des méthodes similaires. Le sort peut être lancé sur le jeteur, sur un objet ou sur un sujet volontaire.

Les morts-vivants invisibles ne peuvent pas, normalement, être repoussés, bien que, si le prêtre peut les détecter, comme ci-dessus, il peut le faire normalement. Les morts-vivants dissimulés ne peuvent pas pénétrer dans des zones normalement protégées contre eux, pas plus qu'ils ne peuvent en tirer d'autres avantages.

Gastronome enchanté de Quimby

(Conjuration/Convocation)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 heure plus 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : rayon de 12 mètres
Jet de sauvegarde : aucun

Cette version spécialisée du *serviteur invisible* a été développée avec une tâche particulière à l'esprit : cuisiner et nettoyer la cuisine pendant que son créateur est occupé ailleurs.

Le gastronome enchanté est une force magique sous le contrôle du mage. Il peut effectuer des actions de cuisine simples comme le découper, transporter, mesurer, émincer et entretenir le feu. Il n'est pas aussi fort qu'un serviteur invisible et pas plus habile que son créateur. Le mage peut le laisser cuisiner tout seul, pourvu qu'il soit occupé à un plat que son maître a déjà préparé dans son existence. Si le cours régulier de la préparation du plat est interrompu (un dragon arrivant dans la cuisine ou une explosion), le serviteur cherchera les conseils de son créateur.

Le gastronome enchanté peut être dissipé à volonté par le jeteur, par une *dissipation de la magie*, ou en subissant 6 points de dégâts par des attaques à zone d'effets comme le souffle, les explosions et ainsi de suite.

Il ne peut être utilisé pour préparer des breuvages ou d'autres potions magiques, mais a été employé pour fabriquer des poisons simples et dans un cas comme barman. Le créateur de ce sort, Quimby de Procampur, était un cuisinier impatient mais un amoureux de bonne chère en quantité importante. Le sort n'est pas normalement étudié par les mages aventuriers mais est souvent utilisé par les sages retirés et les autres magiciens sédentaires.

Les éléments matériels de ce sort sont un morceau de bois et un bout de corde.

Incinérateur d'Agannazar

(Évocation)

Portée : 20 mètres
Éléments : V, S
Durée : 2 rounds
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : jet de 30 cm sur 18 mètres
Jet de sauvegarde : aucun/demi (voir ci-dessous)

En lançant ce sort, un jet de flamme apparaît au bout des doigts du jeteur et explose autour de la cible de son choix. Cette dernière sera touchée par les flammes, subissant 3-18 points de dégâts lors du premier round, et 3-18 autres lors du suivant, si elle reste dans la portée du sort. Il n'y a pas de jet de sauvegarde contre ce sort, bien que des capacités anti-feu comme la résistance au feu s'appliquent, pouvant réduire ou éliminer les dégâts. Si la cible se déplace à plus de 20 mètres du jeteur ou s'abrite derrière un quelconque objet de grande taille et à l'épreuve du feu au round suivant, le jet restera dirigé vers sa cible initiale, même si aucun dégât n'est plus infligé.



Les autres créatures sur le chemin du jet de flammes peuvent faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter 2-16 points de dégâts dus au feu. Une réussite réduit les dégâts à 1-8. Le jeteur ne peut effectuer aucune autre action pendant le second round du sort, sous peine de devoir interrompre le sort le temps de faire ce qu'il a à faire.

Similaire au sort *mains brûlantes*, ce sort enflammera tous les matériaux inflammables se trouvant sur son chemin.

Instrument hanté

(Altération)

Portée : toucher
Éléments : V, S
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : un instrument
Jet de sauvegarde : aucun

Quand ce sort est lancé, le mage peut faire en sorte que n'importe quel instrument de musique non magique joue tout seul. L'instrument doit être entier et dans des conditions de jeu. Le fait que le mage puisse jouer de cet instrument n'est pas une condition indispensable, mais il doit être capable de siffloter ou de chantonner l'air désiré. Ce dernier ne peut pas durer plus d'une minute.

Après avoir lâché l'instrument, celui-ci brille comme s'il était entouré d'une lueur féerique et lévite jusqu'au niveau désiré. Les diverses parties de cet instrument (touches, soupapes, cordes, etc.) se déplacent sous le contrôle de la magie. Après avoir atteint la fin de la chanson, l'instrument répétera l'air encore et encore jusqu'à être arrêté.

L'instrument hanté s'arrête de jouer quand n'importe quelle créature vivante touche l'instrument. La lueur s'évanouit et l'instrument atterrit lentement sur le sol.

Ce sort fut initialement créé par Vangerdahast de Suzail, actuellement magicien royal du Roi Azoun IV. Il a été rendu disponible par le Conseil des Mages. Les courtisans royaux prétendent avec assurance que l'auguste et puissant Vangerdahast fut profondément embarrassé par cette tentative prématurée de recherche de sort et qu'il l'aurait complètement bannie si Sa Majesté n'avait apprécié cette nouveauté. La salle du trône est souvent remplie d'un orchestre d'instruments brillants en lévitation.


Prespos d'Iriaèbor

Lame avide

(Altération)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : lame d'une arme de taille
Jet de sauvegarde : aucun

Le round suivant le lancement de ce sort, toute arme de taille à un seul tranchant se voit accorder un bonus de +3 au toucher (mais pas aux dégâts). La lame se met à briller d'une intense lueur blanche bleutée visible de tous, qui s'évanouit dès que l'arme a touché un adversaire ou à la fin du round suivant, selon ce qui survient en premier. Ce bonus vient en addition de tout bonus de Force ou de tout bonus magique inhérent à l'objet. Une *épée +1* affectée par ce sort frappera avec un bonus de +4 au round suivant, puis redeviendra +1.

L'élément matériel de ce sort est une goutte de sang et une pincée d'argent pulvérisé. Un seul sort de ce type peut être placé à un instant donné sur un objet. Ce sort ne peut être rendu permanent.

Monture morte-vivante

(Nécromancie)

Portée : 10 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 2 heures plus 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 1 monture
Jet de sauvegarde : aucun

Un magicien peut, par le biais de ce sort, animer un cheval mort ou une créature similaire, ou assembler une monture magique à partir des os de telles créatures. La monture créée par ce sort est sous le contrôle du jeteur. Elle peut porter jusqu'à 150 kilos, comprenant les cavaliers et l'équipement. Dépasser cette limite détruit le sort et réduit la monture à sa forme originelle (morte).

Une monture morte-vivante est généralement un cheval (les chevaux morts sont faciles à se procurer), mais peut être également un griffon, un chameau, un hippogriffe ou une autre bête de somme. Des créatures volantes transformées en montures mortes-vivantes ne peuvent plus voler mais peuvent se déplacer sur le sol. Des créatures qui ont des capacités spéciales quelconques de leur vivant ne les retrouvent pas sous l'effet de ce sort.

La monture morte-vivante est non-intelligente et ne peut pas combattre. Elle ne répond qu'aux ordres verbaux simples. Elle ne peut être affectée par la magie de type Enchantement/Charme. Elle a une vitesse de déplacement de 18 et se déplace silencieusement. Elle a 1-4 points de vie plus 1 point par niveau du jeteur. Les montures mortes-vivantes peuvent être repoussées comme des squelettes si elles sont faites d'os rassemblés ou comme des zombies sinon. Des montures mortes-vivantes montées par des morts-vivants plus puissants ne peuvent être repoussées séparément, mais si le cavalier est affecté, la monture l'est également.

Le jeteur peut choisir quand il crée une telle monture de la faire briller très faiblement d'une lueur jaune, verte ou rouge.

Les éléments matériels de ce sort sont une goutte d'eau, un cheveu humain, une pincée de sabot pulvérisé, et le cadavre ou le corps de l'animal qui va servir de monture.

Nuée de boules de neige de Snilloc

(Évocation)

Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : rayon de 9 mètres
Jet de sauvegarde : 1/2

Le jeteur provoque par ce sort l'arrivée d'une rafale de boules de neige magiques qui jaillissent d'un endroit situé dans la portée. Les boules de neige volent dans toutes les directions, touchant quiconque se trouvant dans la zone d'effets (y compris le jeteur) et infligeant 1-3 points de dégâts par niveau du jeteur (avec un maximum de 8d3).

Au contraire du sort de *boule de feu*, la nuée de boules de neige reste contenue dans les limites de sa zone d'effet. Les obstacles et les plafonds bas ne déforment pas le nuage de boules de neige — elles ne font que s'écraser contre les murs. Elles sont considérées



comme des projectiles normaux au regard des sorts de protection. Toutefois, toutes les cibles sont considérées comme ayant une CA 10 face aux boules de neige ; seuls les modificateurs de Dextérité s'appliquent.

Ce sort est beaucoup moins puissant que *boule de feu* mais il reste utile quand on ne peut évaluer les dimensions de la zone d'effet ou contre les créatures qui utilisent le feu ou y habitent. L'élément matériel du sort est un morceau de glace ou une perle.

Poing volant

(Évocation)

Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une petite main utilitaire, prenant normalement la forme d'un poing ganté de force magique, qui n'est visible que du jeteur (bien que *détection de l'invisible* ou des sorts similaires puissent permettre aux autres de la voir).

La main a une vitesse de déplacement de 12 mais elle doit rester dans la portée du sort. Elle peut planer, s'abattre ou plonger sur un ordre mental du jeteur. Aucune concentration n'est exigée pour maintenir le poing et il peut suivre un mage alors que celui-ci se déplace et combat. Si le magicien lance un autre sort ou est rendu inconscient, le poing est dissipé.

Le poing peut effectuer n'importe laquelle de ces trois tâches :

- Il peut saisir de petits objets tombants ou flottants ne pesant pas plus de 400 g, et les porter pendant deux rounds au maximum. Le poing n'a pas la Force ni la Dextérité pour enlever des objets qui sont attachés, fixés, ou rengainés, ni pour les arracher de la prise d'un personnage.
- Le poing peut pousser ou frapper un adversaire, entraînant une pénalité de -1 à la prochaine attaque de l'individu en question.
- Le poing peut attaquer physiquement un adversaire infligeant 1-2 points de dégâts. Le poing touche avec le TAC0 du jeteur +2. Il n'est pas considéré comme un projectile (magique ou autre).

Le poing ne peut pas pénétrer des objets solides ou passer à travers des *murs de force* ou des barrières anti-magiques. Il peut être détruit en lui infligeant 5 points de dégâts. Sa CA est de 4 s'il est invisible, et de 7 si l'attaquant peut le voir. Détruire le poing n'affecte pas le jeteur.

Le poing volant est appelé dans les traités les plus anciens le poing volant d'Alcimer. Alcimer était extrêmement fier de ce sort et répandit son secret très largement. Rapidement, tellement de mages l'utilisèrent que le patronyme d'Alcimer disparût de son nom. Ainsi est la nature de l'altruisme magique.

Vocaliser

(Altération)

Portée : toucher
Éléments : S, M
Durée : 5 rounds
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : une créature lançant des sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire de ce sort peut lancer des sorts avec un élément verbal sans avoir à faire de bruit, tant que le lancement s'effectue entièrement dans le cadre de la durée du sort *vocaliser*. Seul l'élément verbal du sort est affecté. Ce sort n'a pas d'effet sur les autres bruits ou paroles — il ne fait qu'enlever l'élément verbal d'un sort.

Ce sort est d'une grande utilité quand le calme est désiré dans un lancement de sort ou quand l'individu a été réduit magiquement au silence. Le sort *vocaliser* n'annule pas le silence magique, mais il permet simplement de lancer un sort sans son élément verbal.

L'élément matériel du sort est une cloche sans battant.

Sorts du troisième niveau

Armure fantomatique

(Conjuration)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : une créature de taille É ou moins
Jet de sauvegarde : aucun

Armure fantomatique est une version améliorée du sort *d'armure*. Il procure à son sujet une armure de plates fantomatique translucide. L'armure donne une CA de 3 à son utilisateur, laquelle se combine avec les bonus magiques ou de Dextérité. Si le sujet a déjà une CA 3 ou mieux, le sort ne donne rien. Les bonus magiques en provenance d'une armure existante (une *armure de cuir* +2, par exemple) ne s'ajoutent pas à l'armure fantomatique.

L'armure fantomatique ne pèse rien et ne limite pas son porteur dans ses mouvements normaux, l'incantation des sorts ou les talents de voleur. L'armure est une force magique ; elle n'est pas en métal et n'est donc pas vulnérable aux attaques des monstres rouilleurs ou des sorts de *métal brûlant*.

L'élément matériel de ce sort est un fragment d'une armure véritable qui a été portée à la bataille.

Charme néfaste

(Enchantement/Charme)

Portée : 120 mètres
Éléments : V, S
Durée : 1-4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : un individu
Jet de sauvegarde : annule

Grâce à ce sort, le jeteur ensorcelle une personne de telle manière que celle-ci adore tuer. La victime devient immédiatement frénétique : elle attaque pour tuer, qu'il s'agisse d'ami ou d'ennemi et, ce, jusqu'à expiration du sort, à moins qu'un jet de sauvegarde contre les sorts ne soit réussi. La définition d'une "personne" est la même que dans le cas du sort de *charme-personnes* ; d'ailleurs, les mêmes restrictions s'appliquent, sauf que le personnage charmé n'hésite pas à tuer.

L'individu charmé n'attaquera pas le jeteur de sort à moins que celui-ci ne l'attaque ou le blesse d'abord. Si cela se produit, l'individu charmé n'attaquera que le jeteur.

Si l'individu charmé n'a personne à attaquer, il agit normalement. Mais dès que quelqu'un d'autre que le jeteur est en vue (tant que le sort persiste, bien sûr), le *charme néfaste* prend effet et l'individu charmé se précipite pour attaquer.

Les attaques frénétiques de l'individu charmé n'ont rien de particulier, ni pouvoir ni aptitude. S'il a le choix entre deux modes d'attaque, le charmé choisit toujours le plus mortel (il jettera sa *boule de feu* avant d'utiliser sa dague, par exemple). Si le personnage charmé est obligé d'attaquer quelque chose de beaucoup plus puissant que lui, le MD peut lui autoriser un second jet de sauvegarde contre les sorts pour briser le charme.

Confusion dansante de Laérale

(Illusion/Fantasme)

Portée : 20 mètres + 10 mètres/niveau



Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : sphère de 12 mètres de diamètre
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort est utilisé pour troubler les sorts et les capacités qui *détectent la magie*. Il crée une série de fausses images qui passent d'un objet à l'autre se trouvant dans la zone d'effet. Ces images créent et masquent alternativement des auras magiques sur les objets se trouvant dans la zone.

Une *détection de la magie* utilisée sur la zone d'une *confusion dansante* ne révélera rien, car tous les objets irradient une lueur magique. Celle-ci n'est pas visible à l'œil nu ; elle n'est observable que par les personnages qui détectent activement la magie.

L'élément matériel est une pincée de poussière dispersée dans l'air.

Crâne de guet

(Nécromancie)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour + 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : zone de 6 mètres sur 27
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort requiert comme élément matériel le crâne complet (y compris la mâchoire) d'une créature humanoïde intelligente. Une fois le sort lancé, le crâne est installé au milieu des airs face à une direction donnée. Il est alors suspendu au milieu des airs. Ses orbites définissent un cône de 6 mètres de large sur 27 de long. Les obstacles physiques comme les murs limitent ce cône.

Toute créature vivante qui pénètre dans les limites de ce cône active le sort. Le crâne émet un cri perçant qui peut être entendu jusqu'à 400 mètres de là. De plus, le jeteur est immédiatement conscient que quelque chose a activé son sort. Les sorts de *silence* ou similaires peuvent bloquer le cri audible, mais le magicien en sera averti quelle qu'en soit la localisation, tant qu'il est vivant, conscient et sur le même plan.

Le crâne peut être déplacé de sa position sans être activé, tant que l'individu ne rentre pas dans le cône. Il peut également être détruit. Il a 1 point de vie par niveau du jeteur et une CA 7. Il n'effectue aucune autre attaque. Le jeteur n'est pas conscient si le crâne est détruit sans que le sort ait été déclenché.

Si un magicien a plusieurs crânes de guet en fonctionnement, il sera incapable de discerner celui qui a été déclenché, car le "cri" et la "conscience mentale" sont communs à tous les crânes créés par ce sort.

Après avoir été déclenché, le crâne flottant descend lentement vers le sol et peut être réutilisé ultérieurement.

Dissipation du silence

(Abjuration/Altération)

Portée : 0
Éléments : S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une sphère par niveau, de 3 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort annule les effets du silence magique dans ça zone d'effet, pour la durée indiquée. A la suite de l'incantation d'une *dissipation du silence*, toutes autres incantations, paroles et actions peuvent se dérouler normalement.

Pendant la durée du sort, la zone reste protégée contre les sorts de *silence* — ils ne fonctionnent pas dans cette zone mais opèrent normalement en dehors. La zone d'effet est inamovible, toutefois, et ne suit pas le jeteur dans ses déplacements.

L'élément matériel de ce sort est une pincée e diamant en poudre d'une valeur d'au moins 50 po ; elle doit être jetée en l'air.

Entrave contre les morts-vivants

(Abjuration)

Portée : 0
Éléments : V, S
Durée : 1 round + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : rayon de 3 mètres/niveau
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet au jeteur d'empêcher les morts-vivants de se déplacer dans la zone affectée. Après avoir lancé ce sort, la zone affectée irradie une faible lumière bleue clignotante, visible de tous.

Les morts-vivants doivent réussir un jet de sauvegarde contre le souffle pour pouvoir entrer dans la zone. Ceux qui échouent ne peuvent y pénétrer. Ceux qui peuvent entrer le font sans pénalité. Les morts-vivants peuvent faire une tentative de pénétration par tour, obtenant un nouveau jet de sauvegarde à chaque fois.

Les morts-vivants se trouvant déjà dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre le souffle sous peine d'être *ralentis* (comme le sort) pendant la durée du sort.

Le sort *d'entrave contre les morts-vivants* est stationnaire et n'a pas d'effet supplémentaire au niveau des combats ou du fait de repousser ces créatures. Une fois qu'un mort-vivant a réussi son jet de sauvegarde contre l'entrave, il n'a plus besoin d'en refaire d'autres. De multiples protections peuvent être lancées dans la même zone, exigeant de multiples jets de sauvegarde pour les traverser ou en éviter les effets, bien que les morts-vivants ne puissent subir les effets que d'un seul sort de *ralentissement* dans tous les cas. Une *dissipation de la magie* détruira l'entrave. Sinon le sort ira jusqu'au bout de sa durée.

Étanchéité à la téléportation

(Abjuration)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 2 heures/niveau
Temps d'incantation : 2 tours
Zone d'effet : rayon de 10 mètres/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Par le biais de ce sort, le jeteur peut rendre étanche une zone contre des intrusions magiques faites par des téléportations, des portails/seuils ou des portes dimensionnelles. La zone s'étend à partir du jeteur de 10 mètres par niveau dans les trois dimensions et n'est pas bloquée par les murs, les portes ou les autres surfaces.

Quand il est en opération, le sort interdit l'utilisation des sorts de *téléportation* (y compris *téléportation sans erreur* et *téléportation des morts*) dans la zone. Les *portes dimensionnelles* n'y fonctionneront pas non plus. Les tentatives d'utilisation de ces sorts pour entrer ou quitter la zone affectée échoueront.

Afin d'utiliser les sorts *portail/seuil* ou similaires, qui ouvrent des passages vers d'autres plans, le jeteur du *portail/seuil* doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts. Un échec indique que le sort échoue et qu'il est dépensé. Un succès permet l'utilisation de ce *portail/seuil*. Toute utilisation future exige un autre jet de sauvegarde.

Des sorts qui puisent dans le Plan Éthéré (comme *évanouissement*) et des objets comme une *armure d'éthéralité* peuvent fonctionner normalement dans la zone protégée, tout comme les créatures du Plan Éthéré. Les




créatures avec de forts liens extraplanaires opèrent normalement pendant qu'elles sont dans la zone affectée, bien qu'elles ne puissent se téléporter ou utiliser portail/seuil.

Le sort *d'étanchéité à la téléportation* peut être interrompu à n'importe quel moment par son jeteur. Il peut également être annulé par un sort de *dissipation de la magie* selon la manière normale. Un sort de *souhait limité* ou de *souhait* permettra à la téléportation de fonctionner dans la zone protégée.

L'élément matériel de ce sort est une masse de 5 kilos de sucre, de sel ou d'une autre manière granuleuse, compressée dans un sac ne pouvant en contenir que 2,5 kg, posée ensuite au centre du sort.

Globe scintillant de Nchaser

(Altération)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : permanent
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : un globe
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort nécessite un globe de verre soufflé de la meilleure qualité et une petite étincelle comme éléments matériels. Le sort place un sort de *lumière continuelle* dans le globe, dont le magicien peut contrôler l'intensité mentalement.

La lumière à l'intérieur du globe fonctionne comme une *lumière continuelle*, illuminant une zone d'un rayon maximal de 18 mètres. Par contrôle mental, le jeteur peut réduire cette illumination à une faible lueur lumineuse semblable à une lueur féerique. Le jeteur n'a pas besoin de se concentrer sur ce sort pour le maintenir, mais seulement pour en changer le niveau d'intensité. Le magicien peut le contrôler à une distance égale à 10 mètres par niveau.

Le jeteur peut maintenir un nombre quelconque de globes brillants en même temps et peut changer leurs intensités individuellement ou simultanément. Les globes peuvent être déplacés ou transportés, mais s'ils sont détruits (jet de sauvegarde comme des objets en verre) leur magie est perdue. Si le jeteur meurt, les globes continuent de fonctionner, mais peuvent passer à un nouveau propriétaire si celui-ci peut lancer des sorts du quatrième niveau et les toucher.

Immobilisation de vapeur

(Abjuration)

Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : un globe d'un rayon de 6 mètres + 3 mètres/niveau
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet à un magicien de stopper l'avance de n'importe quel nuage ou vapeur visible dans les limites du sort ; de même, il empêche tout mouvement ultérieur. Les nuages affectés peuvent être des armes de souffle gazeux, un *nuage de brouillard*, un *nuage mortel* ou un *nuage incendiaire*, ainsi que les effets du sort de *pyrotechnie*. Tout autre objet peut passer librement la barrière du sort ; ainsi, des individus peuvent entrer et sortir de la zone de gaz (un gaz volatile peut être contenu par le sort et enflammé



sans risque en jetant une torche à travers la barrière).

Le sort dure aussi longtemps que le magicien continue à chanter, jusqu'à une heure au maximum ; à ce moment-là, le sort disparaît et le nuage (s'il existe encore) se dépose ou dérive naturellement. Le mage peut se déplacer normalement durant cette période, mais s'il est rendu silencieux ou si on l'interrompt dans son chant pendant plus d'un round, le sort disparaît et le nuage est libéré.

Lance de glace

(Altération)

Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fonctionne s'il y a de la glace en quantité suffisante, en général pas moins de 5 kg, bien que les restes d'une *tempête de glace* soient suffisants. Le sort provoque la reformation des éclats de glace en une longue lance de glace magique, qui se dirige ensuite dans la direction indiquée par le jeteur contre une cible particulière qu'il a choisie.

La lance frappe avec le TAC0 du jeteur +4 et inflige 5d6 points de dégâts. De plus, la cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être étourdie pendant 1-4 rounds.

La lance de glace se déplace en ligne droite. Elle se désagrégera en ses particules de glace si elle rate sa cible ou si elle en frappe une autre que celle prévue. Le sort ne crée qu'une seule lance de glace.

Lumière noire

(Altération)

Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : globe de 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : annule

Quand il jette ce sort, le magicien crée provisoirement une zone immobile de ténèbres. Les ténèbres sont impénétrables en vision normale et en infravision mais le jeteur, lui, peut voir et donc ce déplacer normalement dans la zone de lumière noire. Il peut attaquer et jeter des sorts normalement dans les limites de cette zone. Chaque round, ceux qui se trouvent dedans ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts à -3. Ceux qui le réussissent peuvent voir aussi bien que le magicien pendant le reste du round ; mais ceux qui ratent restent enveloppés dans des ténèbres totales. Les personnages qui se trouvent en dehors de la sphère ne peuvent voir à l'intérieur.

Les lumières normales et magiques sont éteintes par la lumière noire. Un sort de *lumière, lumière continue* ou *dissipation de la magie* détruira la zone de lumière noire.

Les créatures qui se trouvent dans la lumière noire ont une pénalité de -4 à leurs jets d'attaque et de sauvegarde ; de même, leur classe d'armure est réduite de 4. Les personnages qui ont la compétence de Combat en Aveugle ne sont pénalisés que de -2 pour toucher et aux sauvegardes ; de plus, ils n'ont pas de pénalité à la classe d'armure.

Le jeteur d'une *lumière noire* peut arrêter son sort quand il le désire, même si une concentration continue n'est pas nécessaire pour la maintenir. Les sorts qui reposent sur des effets visuels (comme les illusions) ne fonctionnent pas tant que la victime ne peut les voir.

L'élément matériel de ce sort est un morceau de charbon et l'œil desséché de n'importe quelle créature.

Marque nocturne

(Illusion/Fantasme)

Portée : 30 mètres
Éléments : S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une créature ou un objet
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet au jeteur de placer une marque magique sur un objet ou un individu. La marque ne peut être vue que par le jeteur et sept autres personnes au maximum choisies par lui. Elle restera pendant la durée du sort même si l'individu ou l'objet change de forme, utilise une illusion pour masquer sa présence ou devient invisible. Le jeteur verra la nouvelle forme (ou ne verra pas l'individu invisible), mais il verra toujours la marque.

La marque peut être placée à distance sur n'importe quelle surface visible de chair ou d'un objet. Elle émet une lueur visible pour le jeteur (et ses servants) dans le noir. Le bénéficiaire peut ne pas être conscient que le jeteur a placé une marque, mais il a droit à un jet de sauvegarde. Une réussite indique qu'il n'est pas touché par la marque nocturne.

En plus du jeteur, jusqu'à sept autres personnes peuvent voir la marque sur la cible. Ces individus sont généralement en contact avec le jeteur au moment du lancement. Le jeteur peut également tenir dans ses mains jusqu'à sept gemmes, pierres ou racines. Chacune d'entre elles, donnée à un individu, permettra à ce dernier de voir la marque sur la cible.

Une fois placée, la marque ne peut être détectée par la magie, mais peut être vue par un sort de *détection de l'invisible.* Une *vision véritable* ou une magie similaire ne remarquera pas la marque car elle n'est pas vraiment là. La marque s'évanouira une fois la durée du sort écoulée. Une *dissipation de la magie* ou une *délivrance de la malédiction* la détruiront également.

Le sort est souvent utilisé dans les cités pour garder trace des voleurs et d'autres individus pour des arrestations et/ou des contacts ultérieurs. Il est particulièrement utile pour pister des individus qui changent de forme ou d'apparence. On croit que ce sort a été initialement développé pour traquer des lycanthropes dans leur forme humaine.

Ondes de lassitude

(Enchantement/Charme)

Portée : 40 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Après avoir lancé ce sort sur une créature, celle-ci est soudainement submergée de vertiges et de fatigue. Un jet de sauvegarde réussi contre les sorts annule cet effet. Les créatures avec moins de 12 en Intelligence ou en Sagesse échouant à leur jet s'effondreront immédiatement pour ce round. Elles peuvent se relever au round suivant sans effet négatif supplémentaire.

Les créatures avec 12 ou plus en Intelligence ou en Sagesse échouant à leur jet sont retardées dans toutes leurs actions. Elles attaquent automatiquement en dernier au prochain round où elles disposent d'une attaque ou d'une action.

Ce sort n'a pas d'effet sur les créatures qui ne dorment pas, comme les morts-vivants ou les élémentaires. L'élément matériel est un petit livre de poésies, qui est lu à voix haute (mon préféré est *Adaptations de haïku de Kara-Tur*, par Lhaéo de Valombre).




Paralysie

(Nécromancie)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : jeteur
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort, un magicien obtient la capacité de paralyser ceux qu'il touche pendant 2-8 rounds. Ceux qui sont touchés doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour en éviter les effets. S'ils le réussissent, ils ne subissent aucun effet négatif du sort de *paralysie*.

Les créatures qui sont immunisées à la paralysie, ainsi que les créatures mortes-vivantes ou non vivantes, comme les golems, ne peuvent être affectées par ce sort. Le jeteur doit réussir un jet d'attaque afin de frapper son adversaire de paralysie.

L'élément matériel de ce sort est un morceau de chair de goule.

Revenance

(Nécromancie)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : mort-vivant à moins de 4,5 mètres du jeteur
Jet de sauvegarde : aucun

Le nécromancien peut par ce sort augmenter la volonté interne des morts-vivants, les rendant temporairement immunisés aux tentatives faites par les prêtres, les paladins et les autres capables de les affecter, de les repousser ou de les dissiper. Ce sort ne fournit pas une immunité contre les objets magiques comme une *masse de disruption* ou contre les sorts magiques comme *protection contre le mal*.

Le jeteur peut affecter avec ce sort un mort-vivant par niveau. Le sort dure jusqu'à ce qu'une tentative de repousser, qui aurait réussi sinon, voire même détruit la créature, soit faite. Un mort-vivant ne peut pas recevoir un deuxième sort de *revenance* s'il y en a déjà un en opération. Le mort-vivant affecté dégagera une faible aura magique. Une fois qu'une tentative réussie de le repousser a été bloquée par ce sort, ce dernier cesse d'opérer pour ce mort-vivant, qui peut alors être repoussé normalement.

Les éléments matériels de ce sort sont une poignée de cendres, une pincée de poussière et une goutte de sang.

Toucher de momie

(Nécromancie)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : créature touchée
Jet de sauvegarde : annule

En lançant ce sort, le magicien gagne deux capacités pendant la durée du sortilège. Il est d'une part immunisé à la maladie pourrissante propagée par les momies et gagne d'autre part la capacité d'inoculer cette maladie aux autres en les touchant.

La pourriture de la momie provoque la putréfaction et le pourrissement de la chair. Elle entraîne une perte de 2 points de Charisme par mois et se révèle fatale en 1-6 mois si elle n'est pas traitée. Elle peut être soignée par une *guérison des maladies* ou par d'autres sorts plus puissants qui dupliquent les effets de ce sort. Pendant qu'elle subit les effets de cette maladie, la victime ne peut pas être soignée en utilisant *soins des blessures légères, soins des blessures sérieuses ou guérison*, et la *guérison* naturelle s'effectue à 10% de la normale.

L'apparence du jeteur ne change pas en raison de sa nouvelle capacité et aucune de ses capacités n'est altérée ou améliorée à l'exception des deux mentionnées ci-dessus. Le toucher de la momie affecte quiconque est touché par le jeteur pendant la durée du sort. Le mage peut choisir de faire cesser le sort prématurément, mais une fois ceci fait, les capacités sont perdues.

Les morts-vivants sont immunisés aux effets du *toucher de la momie*, comme les autres créatures qui n'auraient pas été affectées par l'attaque d'une momie (comme les golems de fer ou les xorn). Le *toucher de la momie* ne peut pas être conféré à quelqu'un d'autre — il ne peut pas être utilisé pour "empoisonner" la nourriture ou la boisson. Le jeteur peut subir les dégâts normaux infligés par des momies, mais s'il est tué il ne pourrira pas. Ceux qui sont tués par le jeteur utilisant le toucher de la momie ne pourriront pas non plus.

Les éléments matériels de ce sort sont une pincée de poussière de momie et une goutte de sang.

Sorts du quatrième niveau

Ailes spectrales

(Évocation)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une monture volante grise, brumeuse et hautement intangible. Les ailes spectrales apparaissent sous la forme d'une paire d'ailes grises fantomatiques, de 3,6 mètres de long et de 7,8 mètres d'envergure. La monture est visible pour les autres, mais apparaît brumeuse et semble sans substance. Ceux qui sont dessus la sentent comme un objet solide.

Les ailes spectrales sont une force magique sous le contrôle mental du jeteur. Ce n'est pas une chose vivante et elle ne peut pas être tuée ou affectée par des armes normales. Elle peut être dissipée normalement. Le jeteur doit rester en contact avec les ailes afin de les contrôler. Si le jeteur perd le contact avec les ailes, est tué ou rendu inconscient, les ailes effectueront le dernier ordre qu'elles ont reçu.

Les ailes spectrales sont plus que silencieuses, ont une classe de manœuvrabilité B et une vitesse de 16. Elles peuvent traverser des objets solides, mais cette capacité n'est pas transmise à ceux qu'elles portent et à leur équipement. Les ailes peuvent emporter jusqu'à 50 kilos par niveau du jeteur. Si elles sont surchargées, le poids en trop tombe à travers les ailes. Ces dernières offrent une base solide pour le lancement de sorts et le tir de projectiles. Le jeteur peut engager d'autres actions quand il chevauche les ailes spectrales, mais ces dernières continueront de se déplacer selon le dernier ordre dans ce cas.

L'élément matériel de ce sort est un os d'aile de n'importe quel type de créature vivante. Les ailes ressembleront à celles de cette créature particulière.

Cordial de Spendelard

(Nécromancie)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : une créature, de taille G ou moins
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fut initialement créé pour faciliter la récupération des facultés mentales à la suite de saoueleries (en d'autres mots, un remède contre la gueule de bois). Mais il fut découvert qu'il avait un effet secondaire bénéfi-



que de protection contre les poisons injectés, ingérés ou de contact.

Lancé sur un individu, il annule les effets négatifs des drogues (y compris l'alcool) sur le système, ramenant l'individu à une cohérence mentale et le libérant de la gueule de bois ou d'autres effets néfastes. Les dégâts réels (au corps ou à l'esprit) ne sont pas soignés par ce sort — il ne fait qu'aider le corps à se purger des éléments chimiques qui s'y trouvent. Le cordial n'affecte pas la folie ou les effets magiques induits.

Si un individu a été empoisonné, le sort lui donne droit à un deuxième jet de sauvegarde contre le poison, même si aucun jet ne lui était accordé initialement. Si l'individu est empoisonné alors qu'il est sous l'effet du cordial, il a droit à un jet de sauvegarde modifié de +4 contre le poison (ou un jet sans modificateur si aucun jet n'est normalement autorisé).

L'élément matériel de ce sort est une goutte d'eau bénite.

Encryptage

(Illusion/Fantasme)

Portée : 3 mètres + 3 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : permanent
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Le magicien peut faire en sorte, par le biais de ce sort, qu'un message, ne comprenant pas plus de 66 caractères ou lettres, devienne illisible pour n'importe qui sauf pour lui, un autre personnage spécifique nommé par lui et les entités spécifiquement nommées dans ce message. Pour tous les autres, le message apparaît comme un gribouillage barbouillé indéchiffrable.

La magie de ce sort mettra en échec des sorts comme *compréhension des langages* et *lecture de la magie*, mais pas *vision véritable*. Le message peut être sur n'importe quel support (papier, pierre, bois, ou même suie ou neige), mais si celui-ci est détruit le message encrypté l'est également. Autrement, le message encrypté ne peut être totalement détruit que par une *dissipation de la magie* ou un *effacement* ou encore par la volonté du jeteur initial.

La zone *encryptée* irradie une aura de magie, mais elle n'appelle pas autrement l'attention sur sa présence. Les sorts magiques ne peuvent pas être encryptés, mais tout langage non-magique le peut. Un individu mentionné dans le message encrypté verra le message normalement, mais s'il est incapable de le comprendre, il ne saura toujours pas de quoi il s'agit.

Griffe de Caligarde

(Conjuration/Convocation)

Portée : 60 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

Le jeteur peut, grâce à ce sort, appeler une griffe invisible de force, similaire en plusieurs points aux nombreux sorts de main de Bigby. Cette griffe peut être installée dans une zone pour attaquer quiconque se trouvant à moins de 3 mètres, ou être envoyée contre une cible particulière.

Dans ce dernier cas, la cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être griffée immédiatement par la force invisible pour ce round et pendant tous les rounds de la durée du sort. Si le jet de sauvegarde est réussi, la griffe atterrit dans une direction aléatoire (déterminée par le diagramme de dispersion des projectiles similaires aux grenades, page 74 du *Guide du Maître*) à 3 mètres de là. Elle est alors traitée comme si elle avait été lancée à cet endroit.

Une griffe lancée sur une direction attaquera la cible la plus proche à moins de 3 mètres de son emplacement. Elle attaque avec le même TAC0 que son jeteur. Si elle frappe n'importe quelle cible (amie ou ennemie, ou même le jeteur), la griffe touche automatiquement lors des rounds suivants.

Elle inflige 1-4 points de dégâts par round. Elle ne rate jamais une fois qu'elle a touché, mais elle peut être détournée par n'importe quel type de barrière magique, y compris *bouclier*, *coquille anti-magique*, ou une *main d'Interposition de Bigby*. De tels sorts n'annuleront pas les attaques, mais ces dernières seront dirigées contre les sorts et non contre la cible. Une *dissipation de la magie* détruira la griffe. Les attaques physiques n'infligent pas de dégât à la griffe. Le jeteur peut dissiper la griffe à volonté.

Une fois que la griffe a touché, elle reste avec la cible quel que soit le mouvement ou les actions de celle-ci, même si elle se déplace au-delà de du rayon originel de 3 mètres du sort. La griffe n'interfère pas avec le déplacement ou les attaques, mais ses dégâts continuels empêchent le lancement de sorts (mais pas l'utilisation d'objets ou de paroles d'activation).

L'élément matériel de ce sort est une griffe ou un pied desséché.

Lance-tonnerre

(Évocation)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau ou jusqu'à déchargement
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : le jeteur
Jet de sauvegarde : aucun

Après avoir lancé ce sort, une pâle force grise brillante apparaît sous la forme générale d'un bâton ou d'une lance. La force peut s'étendre jusqu'à six mètres du doigt pointé du jeteur et raccourcir ou grandir jusqu'à la taille désirée, mais elle reste toujours une lance droite de force. Toute créature qui la touche ou qui est touchée par elle subit 4-24 points de dégâts.

Une fois déchargée, la lance-tonnerre disparaît. Elle peut être également chassée par la seule volonté du jeteur sans avoir touché personne. Elle disparaîtra également sans infliger aucun dégât si le jeteur meurt, perd conscience ou lance n'importe quel autre sort. Un contrôle pleinement conscient n'est pas nécessaire pour commander la lance-tonnerre, ce qui permet au mage de se déplacer et de combattre normalement pendant qu'il la porte.

La lance peut être employée comme une barrière ou comme un piège contre des créatures attaquantes, mais elle est le plus souvent utilisée comme une arme. Elle attaque les créatures à leur CA sans armure la plus basse (un dragon aura toujours une CA 2, mais un chevalier aura une CA 10). Toute armure non innée est ignorée, mais les bonus magiques et de Dextérité s'appliquent à la classe d'armure de la cible.

Le toucher de la lance-tonnerre détruira un sort *bouclier*, un *mur de force*, un *globe mineur d'invulnérabilité* et des sorts similaires d'abjuration de niveau 5 ou moins. Les sorts d'abjuration de niveau supérieur ne sont pas affectés par la lance-tonnerre. Dans tous les cas, la lance est déchargée et s'évanouit après avoir frappé une telle barrière magique. Elle peut traverser le feu et l'eau (y compris la glace) sans dégât, même si le feu, l'eau ou la glace sont le résultat de sorts magiques.

De plus, la lance-tonnerre absorbe les projectiles magiques dirigés contre le porteur. Pour chaque projectile ainsi absorbé elle délivrera 2-5 points de dégâts supplémentaires quand elle sera déchargée. La lance-tonnerre peut absorber et ensuite décharger un projectile magique par tranche de trois niveaux du jeteur. Les projectiles magiques



supplémentaires sont absorbés mais ne donnent pas de dégâts supplémentaires lors du déchargement. Le terme "projectile magique" recouvre d'autres sorts comme la *boule de neige de Snilloc* et *projectile majeur de Snilloc*. Chacun de ces sorts, s'il est absorbé par la lance-tonnerre, inflige 2-5 points de dégâts supplémentaires, quel que soit les dégâts habituels du sort.

L'élément matériel de ce sort est une petite lance en argent.

Maîtrise de projectile

(Altération)

Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S
Durée : 4 rounds
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : un projectile
Jet de sauvegarde : aucun

Pendant que ce sort est en effet, le magicien peut altérer le vol d'un projectile qui passe dans la portée, l'arrêtant ou le faisant repartir à toute vitesse contre son envoyeur. Les projectiles ainsi renvoyés frappent avec le TAC0 de celui-ci avec un +4 au toucher et infligent des dégâts normaux.

Le magicien peut affecter un seul projectile à la fois par round. Le projectile ne peut pas peser plus lourd en kilos que le poids du magicien divisé par deux.

Les objets enchantés (comme une *flèche +1*) ont droit à un jet de sauvegarde, en utilisant les chances du jeteur, tout "plus" de l'arme étant ajouté comme modificateur positif. Les *projectiles magiques* sont entièrement annulés, mais au rythme d'un seul par round.

Le mage n'a pas besoin de se concentrer pour maintenir la *maîtrise de projectile* et peut se déplacer ou combattre quand le sort est en opération. Le lancement de n'importe quel autre sort annulera ce qui reste du sort de *maîtrise de projectile*.

Manteau d'Ilyykur

(Abjuration)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau du jeteur
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : le jeteur
Jet de sauvegarde : aucun

Quand un *manteau d'Ilyykur* est créé, le jeteur est entouré d'une aura lumineuse qui le couvre complètement, adoptant les contours de son corps. Ce manteau n'affecte aucune des capacités physiques ou magiques du jeteur, mais affecte les sorts qui sont lancés contre lui. Les effets sont les suivants :

- +3 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts de type Enchantement/Charme qui donnent droit à un tel jet. Le manteau ne donne pas de jet pour des sorts qui n'y ont pas droit normalement, mais si un jet est autorisé, alors le modificateur +3 s'applique.
- +1 à tous les autres jets de sauvegarde contre les sorts, de nouveau tant que les sorts y donnent droit.
- Tous les dégâts d'attaque électrique, y compris *poigne électrique* et *éclair* sont diminués de moitié (un jet de sauvegarde peut annuler ou diminuer de nouveau de moitié les dégâts).

Le manteau ne protège que le jeteur et son familier, pourvu que ce dernier soit relativement petit (taille P) et qu'il reste en contact avec le jeteur.

L'élément matériel de ce sort est une gemme brute (ni taillée ni travaillée).

Mur de sable

(Évocation)

Portée : 5 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée un mur de sable tournoyant opaque épais de 30 cm par niveau du jeteur, haut de 3,6 mètres et long de 1,2 mètre par niveau du jeteur. Le mur doit être lancé de telle manière qu'il repose sur une surface solide. Une fois en place il est immobile.

Le sable est épais et visqueux. Si le mouvement est possible à travers le sable (à vitesse moitié moindre), toutes les créatures qui comptent sur la vision normale ou l'infravision pour voir sont aveuglées pendant qu'elles sont dans le mur. Elles subissent de plus une pénalité de -3 à leur classe d'armure le round suivant dès le moment où elles quittent le mur. Les créatures ayant besoin de respirer de l'air subissent un point de dégât par round passé dans le mur.

Les flammes et les feux à l'air libre sont éteints une fois plongés dans le mur de sable. Les discussions et le lancement des sorts sont impossibles à l'intérieur du mur. Ce dernier rend toute vision impossible à travers le sable vers les zones au-delà. La magie peut traverser le mur normalement, bien que les sorts ayant besoin d'une cible visible ne franchiront pas le mur de sable.

Le jeteur peut créer un mur de sable de dimensions inférieures à celles données, mais une fois le sort lancé, ces mensurations ne peuvent plus être changées. Il se maintient sans concentration, mais le jeteur peut le dissiper à volonté.

L'élément matériel de ce sort est une poignée de sable.

Peste

(Illusion/Fantasme)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 7 jours/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : créature touchée
Jet de sauvegarde : annule

Quand il est lancé, ce sort fait subir à sa cible une puissante illusion qui fait croire qu'elle souffre d'une maladie mortelle quelconque (et vraisemblablement contagieuse). L'illusion est très bonne, couvrant l'apparence, l'odorat et les manifestations tactiles de la maladie. La cible n'est pas consciente de sa propre apparence illusoire, mais les autres réagiront comme si elle était une pestiférée.

Pour un effet maximum, la maladie devrait être une de celles avec laquelle le jeteur est familier (la pourriture de la momie est une de mes vieilles favorites). Si la maladie est bien connue du jeteur, alors les chances de la détecter comme une illusion après un examen raisonnable sont de 6%. Si le jeteur a créé une nouvelle maladie ou qu'il a essayé de reproduire une maladie dont il a entendu parler (disons par exemple la purulence cuivrée de Shar), la chance de détection est portée à 30%.

Guérison des maladies n'a pas d'effet sur cette maladie illusoire, mais une *dissipation de la magie* l'annulera avec les chances standards. Le jeteur peut également lever l'illusion à volonté, bien qu'il puisse demander un objet ou un service pour ce faire. Notez qu'accepter de l'argent ou une récompense, pour annuler les effets d'un sort qu'on a lancé soi-même, va à l'encontre des lois du Cormyr et de la Sembie.

L'élément matériel de ce sort est une pincée de suie ou un champignon.

Piège anti-phase

(Altération)

Portée : 20 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau du jeteur



Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

En lançant ce sort, le magicien prive une créature de sa capacité à exister dans des plans multiples pendant la durée du sort, bloquant en effet la créature sur le Plan Primaire. Le jeteur doit voir la créature au moment du lancement.

Quand elles sont soumises à ce sort, les araignées éclipsante et les créatures similaires sont immédiatement mises en phase et peuvent être attaquées normalement. Les chiens esquiveurs ne peuvent plus esquiver et les bêtes éclipsantes ne peuvent plus utiliser leur pouvoir. Les xorns perdent leur marche invulnérable à travers les objets solides et, s'ils se trouvent dans un objet solide, subissent 2-20 points de dégâts par round jusqu'à ce qu'ils puissent se libérer.

Les objets magiques qui plongent les individus dans le Plan Éthéré ou qui ouvrent des trous dans des micro-dimensions (comme un *trou portable*) ne fonctionneront pas tant que ce sort est en action. Les sorts magiques de niveau 4 ou moins (comme *corde enchantée* ou *clignotement*) ne fonctionneront pas et, s'ils sont déjà en opération, cesseront d'exister, ramenant l'individu sur le Plan Primaire immédiatement. Les sorts de niveau 5 ou plus qui donnent accès à d'autres dimensions (comme *porte de phase*) fonctionnent normalement et ne sont pas affectés.

La créature ou l'individu contre lequel ce sort est lancé a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter ces effets. Les créatures en phase à travers la matière solide subissent une pénalité de -2, tandis que ceux qui sont sur le Plan Astral ont un bonus de +1. L'élément matériel de ce sort est une gemme limpide valant au moins 50 po — la gemme est perdue pendant le lancement.

Porte de feu

(Altération)

Portée : 0
Éléments : V, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : le jeteur
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort, le jeteur peut entrer dans un grand feu (d'un rayon minimal de 60 cm) et réapparaître immédiatement dans un autre feu de taille similaire se trouvant au maximum à 50 mètres de là. Si de tels feux n'existent pas dans sa portée, le sort ne fonctionne pas et le jeteur reste dans le feu initial. Si plusieurs grands feux sont présents, le jeteur peut choisir celui qu'il désire.

S'il y a un grand objet solide bloquant la porte de feu, alors le jeteur est piégé dans le Plan Élémentaire du Feu, et y restera jusqu'à ce qu'il trouve une autre issue ou qu'il soit secouru.

Ce sort est issu des terres sauvages et brutales des Sorciers Rouges de Thay. Il est recommandé au jeteur d'avoir une certaine forme de protection contre le feu avant de le tenter. La plupart des rapports sur la puissance et la magie des Sorciers Rouges ont été exagérés afin qu'ils semblent plus puissants qu'ils ne le sont. Si de nombreux sorts uniques existent dans les terres de Thay, ils ne sont souvent que des variantes de sorts trouvés ailleurs et fonctionnent généralement à plusieurs niveaux au-dessus de ce qui est mentionné dans les discussions de tavernes et dans les légendes locales.

Sang brûlant de Beltyn

(Nécromancie)

Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : 3 rounds
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

En lançant ce sort, un magicien peut faire en sorte que les blessures ouvertes et saignantes de n'importe quelle créature s'enflamment, convertissant le sang en un mélange corrosif qui inflige 3-12 points de dégâts supplémentaires par round. Les "blessures ouvertes" sont définies comme les blessures créées par une arme tranchante et qui n'ont pas été pansées ou soignées.

Manifestement, la créature doit avoir en premier lieu du sang afin d'être affectée par ce sort. Cela exclut les morts-vivants et les créatures extra-planaires qui n'ont pas de sang au sens propre du terme (comme les élémentaires). De même, les créatures qui sont résistantes au feu sont immunisées aux effets de ce sort.

A chacun des trois rounds d'effet de ce sort, la cible peut faire un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -3. Si le jet est réussi, aucun dégât supplémentaire n'est infligé.

Le jeteur n'a pas besoin de toucher ou même de voir la cible, tant qu'elle satisfait aux exigences posées ci-dessus et qu'elle se trouve dans la portée du sort. Les individus dans le Plan Éthéré sont immunisés aux attaques venant du Plan Primaire, mais pas des attaquants de leur propre plan. Les cibles qui changent de forme ou qui passent dans d'autres objets (comme un arbre ou un rocher) sont toujours vulnérables au sort. Les créatures et les personnages avec des capacités ou des sorts de régénération peuvent faire leur jet de sauvegarde sans pénalité pour prévenir tout dégât supplémentaire.

Les éléments matériels de ce sort sont la présence du sang exposé et une pincée de salpêtre.

Veilleur

(Évocation)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : un objet
Jet de sauvegarde : aucun

Le magicien peut placer un veilleur sur n'importe quel objet non vivant et inanimé, en général un livre, une porte ou un élément de trésor. Si cet objet est dérangé ou déplacé par la suite, le jeteur en sera averti. Cette alerte intervient même si le jeteur est inconscient ou endormi, mais pas s'il est pétrifié ou autrement incapable de penser.

Le jeteur initial recevra une image mentale quand le veilleur sera activé. Cette image mentale est celle de l'objet et de tous les objets et créatures se trouvant à moins de 3 mètres au moment de l'activation. L'image mentale générée par le veilleur ne dure qu'un seul round et ne comprend aucun son. L'image interrompt la concentration et les lancements de sorts en cours, mais ne dérange nullement le magicien par ailleurs.

Le veilleur est activé si l'objet est dérangé pour n'importe quelle raison, que ce soit quelqu'un qui le touche, le pousse avec une perche, qu'un chat marche sur lui, ou qu'un séisme le renverse. L'objet protégé par un



Chaspra de Selgonte




veilleur irradie une faible aura de magie. Si une *dissipation de la magie* est lancée sur le veilleur, celui-ci sera activé. Le veilleur ne fonctionne qu'une seule fois, après quoi le sort est terminé. Un magicien peut avoir autant de veilleurs actifs qu'il a de niveaux, mais en pratique la plupart des mages n'en gardent qu'un ou deux en action afin d'éviter les hasards d'une activation accidentelle.

Les éléments matériels de ce sort sont une toile d'araignée, une petite cloche en bronze ou en argent et un éclat de verre.

Sorts du cinquième niveau

Arc-de-lune de Presper

(Évocation)

Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : 1-4 rounds
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ne peut être lancé que la nuit quand la lune est visible dans le ciel. Créer un arc-de-lune provoque le rassemblement de 1-4 particules lumineuses qui tournent autour du jeteur, ressemblant en apparence à des *lumières dansantes*. Le nombre de particules de lune apparaissant est aléatoire.

A chacun des rounds suivants, le jeteur peut diriger n'importe laquelle ou toutes les particules pour attaquer une cible spécifique dans la portée. La particule poursuit la cible à une vitesse de déplacement de 26 et ce au-delà des coins et des obstacles. Les particules ne sont pas abusées par les illusions ou l'invisibilité. Elles frappent comme le jeteur avec un +3 au toucher. Si elles touchent, elles se déchargent comme un éclair. Si elles ratent, elles disparaissent sans infliger d'autres dégâts.

Les dégâts infligés par une particule de lune sont déterminés par le nombre des autres particules créées en même temps :

1 particule — 4-24 points de dégâts
2 particules — 3-18 points chacune
3 particules — 2-12 points chacune
4 particules — 2-8 points chacune

Il n'y a pas de jet de sauvegarde contre les dégâts électriques ; les particules doivent toucher la cible pour la blesser.

Une particule au minimum et toutes les unités au maximum peuvent attaquer par round. Les particules restantes se tiennent autour du jeteur attendant d'être envoyées. Le jeteur peut se déplacer ou utiliser d'autres sorts parallèlement au lancement d'une particule dans le même round. Le temps d'incantation de tous les sorts et les facteurs de vitesse de toutes les armes pour toutes les attaques effectuées par le mage sont augmentés de 2 en raison de l'envoi d'une particule pendant ce round. Il est possible pour un magicien de conjurer, grâce à plusieurs arcs-de-lune, une constellation de particules en orbite autour de lui.

Si un round passe sans qu'aucune particule soit envoyée vers les cibles (vivantes ou non), toutes les particules (en orbite autour du jeteur ou en vol) disparaissent, même si elles ont été créées par des sorts différents. De la même manière, si le jeteur est tué, rendu inconscient, ou incapable de diriger mentalement les particules de lune, ces dernières disparaissent.

Les particules de lune peuvent être physiquement attaquées. Elles ont une classe d'armure de -6. Si elles sont frappées, elles se déchargent immédiatement et infligent les dégâts donnés à toutes les cibles à moins de 3 mètres. Si les particules de lune sont frappées par un éclair, elles se déchargeront également, infligeant leurs dégâts à tous ceux qui sont à moins de 3 mètres. Un mage avec une collection de particules de lune autour de lui pourrait rencontrer une fin rapide de cette manière, car celles qui sont non utilisées seront toujours à moins de 3 mètres du jeteur.

Les éléments matériels de ce sort sont une poignée de toile d'araignée, un bâtonnet d'ambre et un morceau de fourrure.

Crâne de guet amélioré

(Nécromancie)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : jusqu'à activation
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : angle de 6 mètres sur 27
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est une version améliorée de *crâne de guet* utilisée par les nécromanciens dotés de grandes bases permanentes. Comme *crâne de guet*, *crâne de guet amélioré* dispose un crâne enchanté sur une surface ou en suspension dans les airs. Les créatures vivantes et intelligentes qui pénètrent dans une zone de 6 mètres sur 27 en face du crâne provoquent son activation.

Le crâne activé hurlera, pouvant être entendu à plus de 400 mètres. L'activation communique également mentalement la présence de créatures vivantes et intelligentes au jeteur, s'il est sur le même plan que le crâne. Ce dernier communiquera les données générales visibles sur ceux qui l'ont activé (race, apparence, armes visibles et ainsi de suite, mais ni l'alignement, le niveau ou les capacités magiques).

Le magicien peut créer autant de crânes améliorés qu'il a de niveaux. Chacun crie de la même manière, mais le magicien connaîtra la localisation du crâne activé. Une fois activé, le crâne se désintègre et un nouveau doit être utilisé pour protéger la même zone.

Une fois que le crâne est en place, il ne peut être tourné ou déplacé. Une *dissipation de la magie* désactivera le crâne tout en le détruisant. Le crâne a une CA 5 et 2 points de vie par niveau du jeteur. Détruire ou dissiper le crâne rendra le jeteur conscient de cette annihilation, mais ne révélera pas la nature de l'attaquant.

Les éléments matériels de ce sort sont un crâne complet d'une créature humanoïde intelligente et un peu de cérumen.

Si un jeteur décédait avant que ses crânes de guet ne soient activés, ils resteraient en opération, même s'il devenait un mort-vivant.

Déguiser les morts-vivants

(Illusion/Fantasme/Nécromancie)

Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : 1 mort-vivant/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Le jeteur peut par ce sort altérer l'apparence d'un mort-vivant de telle manière qu'il apparaisse comme quand il était dans la vie. Il semble en aussi bonne santé et normal qu'avant sa mort (à moins qu'il n'ait pas été ainsi dans sa vie) et n'a aucune odeur charnelle ni signe habituel qu'il soit en fait mort.

Le mort-vivant déguisé est toujours un mort-vivant dans tous les autres domaines. Il peut être révélé par un sort de *détection des morts-vivants* ou par d'autres sorts de divination similaire. Les capacités qui dépendent de l'apparence du mort-vivant (un visage pourri qui inspire la peur, par exemple) ne peuvent pas être utilisées sous le déguisement. Ce dernier ne permet pas au mort-vivant d'effectuer des tâches au-delà de ses limites normales ou de parler s'il ne dispose pas de cette capacité dans son état actuel. Le mort-vivant déguisé garde son alignement antérieur à l'illusion. Il peut être repoussé s'il est reconnu en tant que mort-vivant et sa forme déguisée peut être affectée par toutes les choses de manière normale.



Ce sort combine la magie Illusion/Fantasme et la Nécromancie, et il ne peut donc pas être utilisé par les nécromanciens et les illusionnistes, dont les talents spécialisés empêchent l'étude des zones complémentaires de ce sort. Il est donc plus souvent utilisé par des mages "réguliers" pour dissimuler des serviteurs squelettes et zombies dans la société. L'élément matériel de ce sort est un cocon d'insecte.

Embaumeur de Nulathoe

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : permanent tant qu'il est mort
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : un cadavre de taille G ou moins
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort protège un cadavre contre la décomposition normale, renforçant magiquement les articulations et repoussant la maladie et la pourriture. Ce sort ne soigne pas les blessures ou n'annule pas les dégâts infligés au corps (vivant ou mort).

Si le corps est ramené par la suite de la mort (par un *rappel à la vie*, une *résurrection* ou un sort similaire), seul le temps écoulé entre la mort et le lancement de l'embaumeur compte pour déterminer les chances de succès.

De plus, pendant qu'il est sous l'effet de l'embaumeur, le corps ne peut pas devenir un mort-vivant ou être animé par une *animation des morts*. Ce sort ne peut être lancé que sur des corps qui furent vivants et qui sont maintenant morts. Il n'a pas d'effet sur les morts-vivants.

Les éléments matériels de ce sort sont une petite quantité de sang et une pierre de lune valant au moins 50 po. La pierre de lune est écrasée et répandue sur le corps.

Garde-fer

(Abjuration/Altération)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le jeteur se confère ou donne à une autre créature une immunité au métal, incluant les armes normales en métal. De telles armes traverseront l'individu sans le blesser comme s'il était un fantasme, et non de la chair solide. L'individu peut passer à travers les barres de fer, les portes et les autres objets métalliques. Les objets non métalliques affecteront toujours l'individu et pourront le blesser.

Garde-fer ne s'applique qu'au corps de l'individu, et non à ce qu'il porte ou qui est attaché à lui.

L'individu affecté est toujours sujet aux autres types d'attaque comme la chaleur, le froid et le poison, même si ces attaques sont délivrées par des armes qui passent normalement à travers lui. Un bout de bois aiguisé devient plus dangereux qu'une épée. L'individu garde sa classe d'armure. Les armes magiques peuvent le frapper, mais ne peuvent infliger que des dégâts égaux à leur bonus magique (une *épée longue +2* infligera 2 points de dégâts par coup). Le métal enchanté est une barrière infranchissable pour l'individu affecté par ce sort. Les sorts utilisant le métal dans leurs éléments matériels (comme *barrière acérée*) peuvent affecter l'individu normalement.

L'individu affecté par ce sort peut attaquer des adversaires en armure comme s'ils n'en avaient pas, mais seulement à mains nues ou avec des armes naturelles. De tels adversaires auront dans ce cas une CA 10 s'ils portent uniquement une armure entièrement métallique.

Si, pour certaines raisons, le corps de l'individu affecté se trouve dans le même espace que du métal quand la durée du sort est écoulée (s'il tombe par exemple quand il traverse une porte en fer), il est immédiatement tué.

Le sort de *garde-fer* fut développé par des magiciens généralistes et ne peut être utilisé par des transmuteurs ou des abjurateurs car il utilise des Écoles de sorts opposées.

Linceul de flammes

(Évocation)

Portée : 10 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une créature, taille G ou moins
Jet de sauvegarde : annule

Également appelé le sort "tueur de trolls", il provoque l'enveloppement d'une créature dans les flammes. Un jet de sauvegarde réussi annule entièrement les effets du sort. Si le jet de sauvegarde initial est raté, la cible subit 2-12 points de dégâts de feu par round. Chaque round suivant, la cible peut faire un autre jet de sauvegarde contre les sorts. Dès que l'un d'entre eux réussit, les flammes meurent.

Pendant qu'elle est immolée, tous les objets inflammables se trouvant sur la cible brûlent (les objets magiques ont droit à un jet de sauvegarde contre le feu). Si une huile inflammable se trouve sur le personnage, elle est enflammée par le feu et inflige des dégâts supplémentaires.

Le linceul de flammes émet des flammèches. Tous ceux qui se trouvent à moins de 3 mètres de la cible en train de brûler subissent 1-4 points de dégâts des flammes. Les objets inflammables proches des flammes s'allumeront et brûleront également. Des objets comme les *anneaux de résistance au feu* et des sorts, comme celui de prêtre *protection contre le feu*, protégeront la cible et ceux qui sont autour, des *dégâts du feu* de ce sort. Ils n'annuleront pas l'immolation et la combustion possible des objets inflammables.

Les éléments matériels de ce sort sont une pincée de salpêtre, un petit morceau de phosphore et un petit bout de dentelle ou de toile d'araignée.

Projectile majeur de Snilloc

(Évocation)

Portée : 60 mètres + 10 mètres/niveau
Éléments : V, S
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est le résultat d'une recherche intensive à la suite de la crise des Avatars, après qu'il ait été découvert que le *projectile magique* commun n'était plus aussi efficace de manière offensive à haut niveau. *Projectile majeur* inflige 1d4+1 points de dégâts à une seule cible, soit plus qu'un *projectile magique*. De plus, le jeteur gagne 1d4+1 supplémentaires par tranche de deux niveaux en plus, avec un maximum de 15d4+15.

Le *projectile majeur* fonctionne comme un *projectile magique* sous tous les autres aspects, sauf pour les dégâts augmentés et la limitation à une seule cible. Le *projectile majeur* ne peut être séparé entre des cibles multiples et sera affecté par tous les sorts qui annulent ou affectent *projectile magique*.

Sûreté

(Altération)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : permanent
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 mètre carré/niveau
Jet de sauvegarde : aucun




En lançant ce sort, le mage peut rendre étanche une porte, un coffre, ou un portail contre toute tentative d'ouverture ou de passage par n'importe quel moyen à l'exception de la destruction physique de la porte ou du coffre. Le portail, la porte ou le coffre ne peut être ouvert par personne, y compris le jeteur lui-même. Une *dissipation de la magie* peut amener la fin du sort de sûreté et un *souhait limité* le fera cesser, mais la porte ou le coffre ne peut pas autrement être normalement rouvert.

La porte ou le coffre est protégé de toute attaque physique pendant un nombre de rounds égal au niveau d'expérience du jeteur. Après cela, la porte ou le coffre peut être brisé physiquement mais conserve un certain nombre d'autres protections : on ne peut l'endommager par le feu, le froid, l'électricité, pas plus que la zone ne peut être affectée par des sorts qui en changeraient sa nature : *évanouissement, rapetissement, excavation* ou *transformation de la pierre en boue*. De tels sorts n'auront aucun effet sur la porte ou le coffre.

Un sort de déblocage n'ouvrira pas une zone de sûreté, mais un *carillon d'ouverture* le fera. Les glyphes, les runes explosives et les symboles ne peuvent pas être lancés sur une zone protégée par une sûreté. Ils exploseront ou prendront effet immédiatement si une tentative est faite. Un portail protégé par ce sort peut être franchi par un sort ouvrant une brèche dans les dimensions, comme *porte dimensionnelle*, ou en entrant dans le Plan Éthéré — un tel mouvement n'altère pas la sécurité du portail. La zone protégée par ce sort irradiera une forte aura de magie d'altération.

Les éléments matériels de ce sort sont un petit morceau de fer et une gemme semi-précieuse de n'importe quel type.

Voyage fugace de Bowgentle

(Altération)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

Après avoir lancé ce sort et touché la cible, le jeteur la téléporte vers un autre endroit en vue. Elle y reste pendant un round entier, instant au bout duquel elle est téléportée vers sa localisation initiale.

Cette téléportation doit se faire dans une zone vue et désignée par le mage quand il lance ce sort. La portée est au maximum de 20 mètres par niveau horizontalement et de 10 mètres par niveau verticalement. La téléportation s'effectue de la même manière que le sort du même nom, mais l'endroit ne peut jamais être d'une catégorie moindre que "vue sporadiquement". L'individu peut être téléporté en haut ou en bas comme cela a été dit. S'il se retrouve dans un objet solide, il n'est pas tué mais plutôt rejeté sur le Plan Astral. Il doit dans ce cas revenir dans les Royaumes par ses propres moyens, car le sort ne pourra rien faire.

Si la téléportation est réussie, le personnage peut immédiatement agir le round suivant, effectuant n'importe quelle action en un round (la plupart des lancements de sorts, déplacement, attaque, prise d'un objet, etc.). On peut téléporter au maximum 250 kg de personnage et d'équipement de cette manière. Si le personnage est trop lourd (ou attaché par des chaînes, des toiles ou d'autres liens) la téléportation échoue.

Au 15ème niveau, le jeteur peut envoyer la cible du sort vers un endroit pendant deux rounds entiers au lieu d'un. Quel que soit son niveau, le jeteur ne peut pas s'envoyer lui-même avec ce sort ou envoyer des corps morts ou des objets inanimés tout seuls.

L'élément matériel de ce sort est une petite boule de caoutchouc brut.

Sorts du sixième niveau

Lame du destin

(Évocation)

Portée : 20 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : spéciale — 1 an maximum
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : aucun/annule

Lame du destin, appelé ailleurs *cimeterre de Shaeroon*, est une malédiction d'un type spécialisé. Quand il est lancé sur la cible, une large lame de force magique apparaît au-dessus de celle-ci. Cette lame n'est visible que par le jeteur, ceux qui peuvent voir les objets invisibles et ceux qui lancent une *détection de la magie* sur la cible. La lame est en équilibre, prête à tomber sur la tête de la cible si une action particulière se déroule, comme le fait de prononcer un mot particulier, commencer le lancement d'un sort ou tirer une arme.

Si la condition est remplie, la lame tombe immédiatement sur la cible (et seulement sur elle), infligeant un point de dégât par niveau du jeteur. Un jet de sauvegarde réussi contre les sorts annule ces dégâts.

Le jeteur de ce sort peut le dissiper à volonté, tout comme une magie du type *souhait limité* ou *souhait*. Une simple *dissipation de la magie* n'a pas d'effet sur une lame du destin. Une seule *lame du destin* peut être en effet sur un individu donné.

Lame du destin est un sort qui dure très longtemps. A moins d'être dissipé par le jeteur, il peut durer jusqu'à un an avant que son énergie ne disparaisse. Il est généralement utilisé comme une méthode pour s'assurer de la bonne conduite d'un individu dans des négociations et occasionnellement comme forme de punition magique pour ceux qui offensent un magicien ou cherchent ses faveurs.

L'élément matériel de ce sort est un petit cimeterre taillé dans du cristal de roche (valeur 300 po), dans du diamant ou dans un saphir limpide (valeur 3000 po)

Manteau gris de Grimwald

(Nécromancie)

Portée : 5 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau du jeteur
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : une créature
Jet de sauvegarde : annule

L'élément matériel de ce sort est un petit crâne ou un os. Lors du round du lancement, le crâne s'entoure d'une radiance gris argent. Le crâne ou l'os peuvent alors (au round suivant) être poussé au contact d'un adversaire ou lancé jusqu'aux limites de la portée du sort contre une cible. Dans le cas d'un contact du crâne avec un adversaire, l'attaque se fait à +2 au toucher. Autrement, les chances de toucher sont normales, c'est-à-dire égales au TAC0 normal du mage.

Si le crâne ou l'os touchent une cible, la radiance grise est transférée du crâne à la cible, le recouvrant entièrement. Pendant la durée du sort, la cible ne regagne aucun point de vie par n'importe quel moyen. La régénération naturelle (comme celle des trolls) est stoppée comme le sont les effets d'un *anneau de régénération, d'une potion de soins* ou *d'un bâton de soins*. Les sorts qui restaurent les points de vie perdus (*soin des blessures légères, guérison*) ne fonctionneront pas sur cet individu. Les autres sorts de nécromancie fonctionneront normalement, y compris ceux qui soignent d'autres affections (maladie, cécité) ; ceux qui enlèvent des points de vie (*blessures critiques*) ne sont pas affectés par ce sort.

Si le crâne ou l'os entourés de gris devaient rater sa cible ou que cette dernière



réussisse son jet de sauvegarde (à -2 pour ceux au contact), le manteau gris s'évanouit et le sort n'a pas d'effet.

Après la fin du sort, les capacités et les objets de soins automatiques, comme un *anneau de régénération* ou la capacité naturelle des trolls, sont immédiatement récupérés et régénéreront les points de vie normalement. Toute tentative de soins faite pendant la durée du sort est perdue.

L'élément matériel de ce sort est le crâne utilisé.

Mot de pouvoir — silence

(Altération)

Portée : 120 mètres
Éléments : V
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

En utilisant ce sort, le jeteur désigne un individu et prononce le mot de pouvoir. Pour le reste de ce round et la totalité du suivant, la créature et tout ce qui se trouve à moins de 30 cm d'elle ne peut émettre aucun son.

Le *silence* empêche le lancement de sorts ainsi que l'activation vocale d'objets magiques et la parole normale. Le *silence* annule également les attaques basées sur les sons aussi bien celles de la cible que celles sur la cible (un individu réduit au silence ne peut entendre un *mot de pouvoir — mort* qui suit par exemple, mais dans le même temps il ne peut utiliser un *carillon d'ouverture* ou une *trompe de destruction*).

Le *mot de pouvoir — silence* ne peut être dissipé que par un *souhait limité* ou une magie plus puissante. Un sort *vocaliser* fonctionnera à l'intérieur des limites d'un *mot de pouvoir — silence*.

Octroi des sorts aux morts-vivants

(Nécromancie)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : une créature morte-vivante
Jet de sauvegarde : aucun

Le magicien utilisant ce sort peut accorder à une créature morte-vivante l'utilisation d'un sort particulier qu'il a appris. Ce sort est ensuite laissé à la créature, qui peut l'utiliser. Une goule peut se voir donner un *éclair* ou un garde squelette une *porte dimensionnelle* ainsi que la localisation de la salle du trône de son maître.

Une fois que ce sort a été donné à une créature, il restera avec elle jusqu'au déchargement ou à sa destruction. Le magicien qui fournit le sort perd l'utilisation d'un sort de ce niveau particulier jusqu'à ce que le sort soit utilisé ou la créature détruite. (Si une *boule de feu* est accordée à un squelette, par exemple, alors le magicien a un sort du 3ème niveau en moins jusqu'à ce que le sort soit utilisé ou le squelette mort). Un magicien peut conférer des sorts à autant de morts-vivants qu'il a d'octroi et de sorts à distribuer. Aucun sort au-dessus du 5ème niveau ne peut être accordé à un mort-vivant. Un seul mort-vivant ne peut recevoir qu'un seul sort en même temps.

Une fois déchargé, le sort prend effet comme s'il avait été lancé par le jeteur initial — aucun élément verbal, matériel ou somatique n'est exigé, et le "temps d'incantation" du sort libéré est de 1.

L'élément matériel de ce sort est un petit parchemin de papier sur lequel est inscrit à l'encre de seiche le nom du sort conféré.

Reconstruction

(Altération)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 cube de 30 cm d'arête par niveau
Jet de sauvegarde : aucun

Un magicien peut grâce à ce sort temporairement restaurer ou faire un tout d'un objet physique brisé, même s'il est vraiment mal en point ou qu'il manque des morceaux. L'objet est totalement restauré et peut fonctionner normalement pendant la durée du sort.

L'objet reconstruit se montrera selon presque tous les tests comme identique à l'original — odeur, toucher et propriétés physiques. Une *détection de la magie* révélera l'existence du sort, et une *vision véritable*, ou un sort équivalent, montrera l'objet comme étant réellement brisé.

Une pièce d'or en morceaux peut être ramenée à sa vraie taille par ce sort, tout comme une gemme écrasée. Un objet magique restauré irradiera toujours de la magie, mais ne regagnera pas ses propriétés magiques. Des tentatives pour rendre la réparation permanente comme avec *permanence* ou *enchantement d'une arme* provoqueront l'arrêt de la reconstruction. Un objet reconstruit peut être brisé à nouveau, ce qui rompt le sort. A la fin du sort, l'objet se disloque de nouveau.

Les éléments matériels de ce sort sont une pincée de sable fin et un gros morceau de savon ou de gomme collante.

Repousse-ombre

(Abjuration)

Portée : 60 mètres
Éléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : carré de 12 mètres sur 12 ou une créature
Jet de sauvegarde : aucun/annule

Ce sort donne au magicien le pouvoir de repousser les créatures créées par les sorts *monstres d'ombre, monstres mi-ombre* ou *reflets*, les faisant fuir de panique pendant la durée du sort (ils peuvent revenir plus tard s'ils en sont capables). Les créatures affectées fuiront à leur vitesse maximale. Le sort n'a pas d'effet sur les véritables morts-vivants, y compris les ombres monstrueuses.

Ce sort peut également être ciblé sur un seul monstre-ombre (créé par un des sorts ci-dessus) pour en ravir le contrôle à son jeteur initial et lui faire attaquer la créature de son choix. L'attaque continuera jusqu'à ce que la durée du sort soit expirée, le monstre-ombre retournant sur son plan d'origine après cela.

Le sort *repousse-ombre* fut développé par des magiciens spécialisés en abjuration (abjurateurs) pour s'occuper des créatures d'ombre ramenées par les sorts d'illusionnistes, que les abjurateurs ne peuvent pas utiliser.

Téléportation des morts

(Altération/Nécromancie)

Portée : toucher
Éléments : V, S
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : une créature morte-vivante
Jet de sauvegarde : annule

Par le biais de ce sort, le jeteur peut instantanément téléporter une seule créature morte ou morte-vivante vers n'importe quel endroit désiré sur le même plan que le jeteur. Le poids n'est pas un facteur, mais seules une créature et ses possessions immédiates peuvent être téléportées en utilisant ce sort.



Le succès de la téléportation dépend du degré de familiarité du jeteur (et pas du mort-vivant) avec la destination. Les morts-vivants avec des capacités de sort et ayant accès à ce sort peuvent l'utiliser pour se téléporter. Les chances de téléportation sont:

Probabilité de téléportation

La destination est	Trop haut	Au bon endroit	Trop bas
Très familière	01-02	03-99	00
Étudiée avec attention	01-04	05-98	99-00
Vue sporadiquement	01-08	09-96	97-00
Vue une fois	01-16	17-92	93-00
Jamais vue	01-32	33-84	85-00

Téléporter trop haut signifie que le mort-vivant arrive à 3 mètres au-dessus du sol pour chaque 1% en dessous du bas de la fourchette "Au bon endroit". Un résultat trop bas signifie que le mort-vivant arrive à 3 mètres en dessous de la localisation choisie. C'est souvent, mais pas toujours, fatal au mort-vivant impliqué. Il n'est pas possible de téléporter volontairement "trop haut" — la localisation choisie doit être une surface dure.

Le jeteur doit toucher le mort-vivant devant être téléporté, et si cette téléportation est involontaire, le mort-vivant a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour résister aux effets. Les morts-vivants qui peuvent utiliser des sorts (comme les liches) ont un bonus de +3 à leur jet de sauvegarde pour éviter la téléportation.

Ce sort est utilisé principalement pour envoyer des personnes récemment décédées vers un lieu sûr ou une chapelle amie afin qu'il soit préservé et éventuellement ressuscité. Il peut également être utilisé pour éloigner un mort-vivant particulièrement dangereux, avec la chance qu'il ne revienne jamais. Téléporter des morts-vivants dans des maisons et des châteaux ennemis est considéré comme un acte mauvais dans la plupart des Royaumes, et ceux qui en sont affectés (s'ils survivent) se mettront en marche pour traquer les individus responsables.

Toucher de la liche

(Nécromancie)

Portée : toucher
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : le jeteur
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort, le nécromancien acquiert le toucher glacial de la liche et une invulnérabilité à plusieurs autres effets et attaques de ces monstres. Le jeteur est immunisé à toutes les formes de paralysie et de peur, y compris celles générées par les liches, pendant la durée du sort.

Le magicien lançant ce sort peut toucher des individus et les affecter comme une liche, leur infligeant 1-10 points de dégâts et les paralysant. La créature touchée reçoit un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter la paralysie, mais elle subit les dégâts quel que soit le résultat du jet. Les morts-vivants et les créatures non affectés par la paralysie ne sont pas affectés par le toucher et ne subissent pas les 1-10 points de dégâts. Les individus qui sont paralysés par ce sort le restent pendant 2-8 heures ou jusqu'à ce que la paralysie soit dissipée par une dissipation de la magie, une délivrance de la paralysie ou un sort similaire. Le sort ne peut cesser avant l'expiration de sa durée et le jeteur affectera tous ceux qu'il touche de son toucher de la liche.

Les éléments matériels de ce sort sont une goutte du sang du jeteur et un morceau de viande ou de poisson pourri. Quand le toucher de la liche est opérant, les mains du jeteur brillent d'une lueur verdâtre sinistre.

Sorts du septième niveau

Fouet protecteur de Khelben

(Abjuration)

Portée : à moins de 10 mètres du jeteur
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort, rare et spécialisé, crée une lanière ressemblant à un fouet de force mystique contrôlé par le jeteur. Ce fouet magique est particulièrement efficace contre les sorts qui prennent la forme de forces poussantes, frappantes ou écrasantes, en particulier les sorts populaires créés par Bigby.

Le mage n'a pas besoin de se concentrer pour maintenir le fouet protecteur, mais ne peut lancer d'autres sorts ou porter d'autres armes pendant qu'il l'utilise. Quand il se sert du fouet, il frappe ou pare automatiquement sous la direction de son porteur. Les effets du fouet sont les suivants :

- Le fouet confère une immunité au sort de *poing* volant.
- Le fouet dissipe immédiatement un sort de *bouclier* sans effet pour lui.
- Le fouet a 40% de chance de détruire un *disque flottant de Tenser* par attaque. Le fouet n'est pas affecté.
- Le fouet affecte n'importe quel sorte de main de Bigby des manières suivantes :

  Main d'interposition : Détruite, avec 20 % de chance que le fouet soit également détruit.

  Main impérieuse : 90% de chances d'être détruite par attaque, avec une chance de 30% par attaque que le fouet subisse le même sort.

  Poigne de fer : 80% de chances d'être détruite par attaque, avec une chance de 40% par attaque que le fouet subisse le même sort.

  Poing serré : 70% de chances d'être détruit par attaque, avec une chance de 50% par attaque que le fouet subisse le même sort.

  Main broyante : 65% de chances d'être détruite par attaque, avec une chance de 60% par attaque que le fouet subisse le même sort.

  Les sorts inférieurs de Bigby (*poigne strangulatoire, gantelet frappeur, escrimeurs fantastiques*, etc.) sont détruits au contact du fouet, comme le sort de bouclier.
- Le fouet n'a pas d'effet sur les barrières magiques immobiles comme *mur de force* ou *sphère prismatique.*
- Le fouet n'a pas d'effet sur les sorts qui n'utilisent pas la force magique sous la forme d'une entité solide — *immobilisations, ralentissement, gravité inversée*, etc.
- Le fouet ne peut pas blesser des objets vivants et ne peut pas être utilisé comme une arme.
- Le fouet peut être utilisé pour parer des attaques physiques, y compris celles des armes magiques et des armes faites de force magique (*bâton décuplé, marteau spirituel*, etc.). Cette parade s'effectue avec une chance de base de 60% plus 2% par niveau du jeteur. Une attaque parée de cette manière n'inflige aucun dégât, mais le mage doit avoir l'initiative sur son adversaire pour pouvoir parer.

Comme cela a été dit, ce sort fut développé par Khelben Arunsun, le Bâton Noir d'Eauprofonde, comme une réponse spécifique aux divers sorts de Bigby qui sont apparus dans les Royaumes. On ne sait pas si c'est le mythique Bigby de Greyhawk qui a visité les Royaumes ou si c'est Khelben ou un quelconque autre mage des Royaumes qui visita Œrth pour rapporter ces sorts



d'un monde à l'autre. Le Bâton Noir a apparemment rencontré le grand Bigby à un certain moment dans le passé, mais la rencontre ne s'est pas sans doute déroulée dans les meilleurs termes. Comme le magicien d'Eauprofonde l'a jadis dit à son apprenti Illistar : "Le vieux bouc a inventé une bonne astuce, et il l'use jusqu'à la trame." La réponse de Bigby, s'il y en a une, n'a jamais été enregistrée. Les éléments matériels de ce sort sont un morceau de tissu et une pincée de poudre d'électrum.

Gardien spectral

(Évocation)

Portée : 60 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : sphère de 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée un gardien invisible qui se postera en sentinelle à un endroit spécifique pas plus grand qu'une sphère de 6 mètres de diamètre. Il attend, indécelable par des moyens normaux non magiques, mais en irradiant une forte aura magique et en étant complètement visible par une *vision véritable* ou un sort similaire.

Quand le gardien spectral est créé, une condition spéciale d'activation est fixée, comme l'ouverture d'une porte ou d'un coffre particulier, ou l'arrivée d'une créature spécifique (qui n'est pas le jeteur) touchant un objet particulier. Quand cette condition est remplie, le gardien spectral apparaît.

Il se dévoile sous la forme d'une créature ressemblant à une âme en peine, avec une forme fuselée sans jambe et aux bras puissants. L'un de ces derniers portera une arme de mêlée choisie par le jeteur au moment de sa création. Le gardien n'est pas corporel et est capable de traverser des obstacles solides. Il peut attaquer des créatures gazeuses et celles du Plan Éthéré, ainsi que celles normalement touchées que par des armes +2 ou plus.

La frappe d'un gardien spectral inflige les dégâts correspondants à l'arme qu'il porte. Les victimes sentent un frisson quand il les traverse. Ce frisson n'a pas d'effet dans le jeu. Il frappe deux fois par round avec le même TAC0 que le jeteur au moment du lancement du sort. Le gardien spectral a le même nombre de points de vie que son créateur au moment où il a été créé. La créature a une CA 0 et vole silencieusement avec une vitesse de déplacement de 24 et une classe de manœuvrabilité B. Elle peut se déplacer au-delà du rayon de son poste initial à la poursuite de ses victimes.

Le gardien spectral ne peut pas être charmé, repoussé, aveuglé, plongé dans la confusion, ou piégé par la magie Illusion/Fantasme. Il peut automatiquement détecter les créatures vivantes à moins de 15 mètres. Il ignorera les morts-vivants, et ces derniers n'activeront pas le sort.

Aucun gardien spectral ne peut être placé à moins de 6 mètres d'un autre — tenter de placer un gardien spectral dans une zone déjà sous l'influence d'un autre gardien fera échouer le second sort. Le gardien combattra jusqu'à sa destruction ou jusqu'à ce qu'il soit déchargé de sa tâche. Le jeteur initial peut également dissiper le gardien spectral à volonté après qu'il ait été activé. Le gardien spectral est dissipé avec les chances standards contre le niveau du jeteur.

Les éléments matériels de ce sort sont un os humain, l'œil séché d'un tyrannœil et une version non magique de l'arme que le gardien devra utiliser. Tous ces éléments sont détruits dans la création du gardien. Lors de ce processus, le jeteur peut modeler le visage et la forme afin qu'ils ressemblent à une personne réelle familière du jeteur, ou simplement selon un visage, une race, un âge et une corpulence typiques.

Gemme de retour

(Altération)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 2 rounds
Zone d'effet : le jeteur
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est initialement lancé sur une gemme spéciale connue sous le nom d'esseulite (voir le paragraphe gemmes et trésors des Royaumes). L'esseulite est enchantée dans le processus et n'est pas détruite dans le lancement initial ou dans l'activation subséquente du sort. A n'importe quel moment par la suite, en prononçant un ordre, le jeteur peut immédiatement se téléporter à l'endroit où se trouve la gemme. La téléportation se fera toujours sur la cible (ni trop haut ni trop bas). Si la zone de la gemme est trop confinée, le jeteur apparaîtra dans l'espace suffisant le plus proche. Ce voyage est à sens unique, le jeteur ne pouvant revenir à sa localisation initiale en utilisant ce sort.

Le jeteur peut utiliser l'esseulite pour ce sort à n'importe quel moment suivant le lancement initial. Il n'y a pas de limite de temps, et le jeteur peut être tué, ressuscité,






réincarné, changer de forme ou devenir un mort-vivant et toujours être capable d'utiliser l'esseulite pour bénéficier de ce sort. L'utilisation de gemme de retour exige uniquement que l'ordre soit prononcé, que le jeteur soit enchaîné ou autrement lié, ou dans un piège magique comme une cage de force. Le jeteur peut être sur un plan différent ou sur une autre planète que la gemme, le sort fonctionnera totalement. Le jeteur ne peut pas utiliser l'ordre s'il est débile mental, endormi, inconscient, pétrifié, paralysé ou fou, pas plus que le sort ne fonctionnera si le magicien ou l'esseulite se trouvent dans une *coquille anti-magique*. Seuls le jeteur et ses vêtements normaux seront transportés, toutes les chaînes, les équipements et les alliés étant laissés derrière.

L'esseulite n'irradie pas en elle-même d'énergie magie détectable à moins que le processus de retour ne soit en cours. Plusieurs sorts de ce type peuvent être lancés sur la même esseulite par différents magiciens. Ces sorts supplémentaires n'annulent pas le premier lancé sur l'esseulite. Un *souhait limité* révélera le nombre (mais pas les identités) de *gemme de retour* lancé sur une esseulite. Seul un *souhait* dissipera tous ces sorts sur l'esseulite. La destruction physique de la pierre détruit également les sorts, bien que les jeteurs liés à la gemme en aient conscience. L'esseulite fait ses jets de sauvegarde comme du cristal de roche.

Piège à sorts

(Altération/Abjuration)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Lancer ce sort crée un ovale argenté visible en suspension au-dessus de la tête du magicien. Cet ovale peut absorber des attaques de sorts lancées directement contre le mage et les décharger aléatoirement par la suite, dans les limites de la durée du sort.

N'importe quel sort lancé directement sur le magicien est automatiquement aspiré par le piège à sorts. Cela comprend les sorts qui n'échouent jamais (comme les *projectiles magiques*) et ceux qui nécessitent un contact avec le jeteur, mais pas les sorts à effet de zone (comme les *boules de feu*). Le mage utilisant le piège à sorts ne sait pas quels sorts ont été absorbés par le piège, sauf par leurs indices manifestes (de nouveau, comme dans le cas d'un *projectile magique* filant droit sur lui ou un magicien ennemi hurlant un mot de pouvoir — mort !). Les capacités assimilables aux sorts sont absorbées par le piège, pourvu qu'elles puissent être évaluées comme des sorts de magicien ou de prêtre existants. Si elles ne peuvent pas être considérées comme des sorts de magicien d'un niveau particulier, alors elles affectent le mage utilisant le piège comme si ce dernier n'existait pas. Dans le doute, ces capacités peuvent être absorbées, mais comptent chacune pour un sort du 9ème niveau en ce qui concerne la surcharge. Les sorts lancés par le magicien sur lui-même ne sont pas aspirés par le piège.

Le piège à sorts peut absorber un nombre de niveaux de sort égal au double du niveau d'expérience du jeteur. Un magicien du 17ème niveau peut avoir 34 niveaux de sort absorbés par son piège, un sort du 1er niveau compte pour un niveau de sort et un du 3ème pour trois. Si le piège est en surcharge, il explose immédiatement, infligeant 6d4 points de dégâts à quiconque se trouve à moins de 6 mètres et étourdissant les survivants pendant deux rounds (un jet de sauvegarde réussi contre les sorts n'annule pas les dégâts de l'explosion, mais évite l'étourdissement).

Aussi longtemps qu'il y a un sort dans le piège, le magicien peut lancer un sort au hasard se trouvant dans le piège en pointant une cible et en conjurant l'énergie magique. Le jeteur ne peut pas savoir quels sorts se trouvent dans le piège ou, s'il y a plusieurs sorts piégés à un moment donné, quel sort sera lancé.

Quand un sort est libéré du piège, déterminez aléatoirement parmi les sorts actuellement piégés celui qui est lancé. Le sort prend alors effet comme s'il avait été lancé par son jeteur initial, mais contre la cible choisie par le magicien disposant du piège. Si le sort n'est pas applicable ou que la cible est hors de la portée du sort, le sort est perdu. La cible doit être à moins de 10 mètres/niveau du jeteur pour être potentiellement atteinte par les sorts piégés. Les sorts qui demandent "toucher" pour être efficaces peuvent être lancés jusqu'à une distance de 10 mètres/niveau de cette manière.

Le piège à sorts peut tirer de cette manière une fois par round. Il peut également répondre s'il est physiquement attaqué (avec des armes tenues à la main) immédiatement contre l'attaquant. Enfin, le piège tirera si une *dissipation de la magie* est lancée contre lui. Ces autres tirs peuvent opérer en plus de celui permis par round, et s'il est attaqué de plusieurs côtés, il répondra plusieurs fois. Le piège est lui-même immunisé contre les armes de mêlée et les projectiles. Il ne répondra pas s'il est touché par un projectile.

Le piège à sorts disparaîtra (sans décharger l'énergie des sorts restants) à la fin de la durée du sort. Il cessera également d'exister si le mage est débile mental, tué ou rendu inconscient. Le piège restera avec son jeteur même si celui-ci utilise la magie pour changer de lieu ou même de plan.

On raconte que ce sort a été créé par un magicien qui haïssait les autres magiciens, vu que la tactique commune pour le combattre (quand on l'a reconnu) est de surcharger le piège avec des sorts bénéfiques. Les éléments matériels de ce sort sont un fragment de diamant valant au moins 2.000 po et une pierre de lune, les deux étant perdus dans le lancement. Les transmuteurs et les abjurateurs ne peuvent pas utiliser ce sort.

Rayon rubis d'inversion

(Altération)

Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Le *rayon rubis d'inversion* est un puissant sort développé par Nezram le Transmuteur pour inverser les effets d'autres sorts et situations. Il maîtrise l'énergie magique existant naturellement dans le rubis et crée un rayon qui s'élance en ligne droite dans la direction choisie par le jeteur. Le rubis (qui doit valoir au moins 1.000 po) est détruit dans le processus.

En entrant en contact avec n'importe lequel des sorts ou n'importe laquelle des situations qui suivent, le rayon rubis corrigera la réalité de la manière indiquée. Il ne peut affecter qu'un seul objet, qu'un personnage ou qu'une situation par lancement. Les éléments affectés par le rayon rubis comprennent :

- Les toiles (naturelles et physiques) et les globes visqueux se dissoudront immédiatement, disparaissant totalement.
- Les pièges mécaniques et magiques seront automatiquement déclenchés. Si des cibles peuvent être affectées par ces pièges, alors elles le sont normalement.
- Les nœuds se délieront sous l'effet du rayon rubis, tandis que les chaînes, les sangles et les autres objets contraignants tomberont détachés.
- Les situations et les objets étranglants créés par des sorts seront annulés et les cibles seront libérées.



- Les portes verrouillées et barrées seront ouvertes après que le rayon rubis les ait frappées.
- Les *verrous de magicien* et les sûretés seront ouverts.
- Un trou large de 30 cm sera ouvert dans un *mur* ou une *cage de force*. La structure de la force ne sera pas détruite par le sort, mais le trou permettra à ceux qui s'y trouvent de s'enfuir ou de faire passer de sorts.
- Toute illusion frappée par le rayon rubis est immédiatement dissipée.
- Tout individu modifié, que ce soit pétrifié ou transformé, revient à son état initial. Un jet de choc métabolique est toujours nécessaire s'il l'est normalement.
- Le rayon rubis inverse les effets d'un sort de *réceptacle magique*.

Le rayon rubis ne peut pas traverser des objets solides ou affecter des créatures ou des objets se trouvant dans d'autres dimensions. Il ne peut percer une *coquille anti-magie* ou une *sphère prismatique*, ni affecter tout autre sort ou situation que ceux et celles indiqués ici.

Transcurateur de la Simbule

(Altération/Nécromancie)

Portée : 0
Éléments : V, S
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : jeteur
Jet de sauvegarde : aucun

Ce puissant sort permet au jeteur de transformer l'énergie magique d'un sort appris en magie curative. Le transcurateur est lancé en premier, le sort devant être transformé venant ensuite. Ce second sort ne fonctionnera pas de la manière normale, bien que tous les éléments matériels soient toujours dépensés. L'individu touché par le jeteur récupérera deux points de vie par niveau du sort transformé (un sort de niveau 9 se convertirait en 18 points de vie soignés). Le second sort est ensuite oublié comme s'il avait été lancé normalement.

La guérison doit être utilisée immédiatement sous peine d'être perdue, avec le sort supplémentaire. La guérison se fait par le toucher. Seuls les sorts mémorisés par le magicien peuvent être transformés ainsi. Les sorts des parchemins, des objets magiques ou des capacités semblables aux sorts ne peuvent pas être transformés en magie curative.

Les éléments matériels sont ceux (s'il y en a) du sort qui est décomposé et converti en énergie curative.

Sorts du huitième niveau

Explosion solaire

(Évocation)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : rayon de 3 mètres/niveau
Jet de sauvegarde : spécial

Le sort d'explosion solaire provoque l'explosion silencieuse d'un globe de lumière qui, partant de la silhouette du jeteur, atteint sa limite de 3 mètres par niveau du jeteur instantanément. L'explosion solaire a les effets suivants :

- Toutes les créatures regardant vers le jeteur et se trouvant dans la zone d'effets doivent réussir leur jet de sauvegarde sous peine d'être aveuglées pendant 1-3 rounds.
- Toutes les créatures regardant vers le jeteur, se trouvant dans la zone d'effets et utilisant l'infravision doivent réussir leur jet de sauvegarde sous peine d'être aveuglées pendant 2-8 rounds.
- Toutes les créatures blessées par la lumière du jour doivent faire un jet de sauvegarde contre les sorts. Si elles le réussissent, elles sont aveuglées pendant 2-12 rounds — dans le cas contraire, elles le sont pendant 1-100 jours.
- Tous les morts-vivants se trouvant dans le rayon, y compris les vampires, subissent 8d6 points de dégâts. En cas de réussite à leur jet de sauvegarde, les dégâts sont réduits de moitié.
- Toute vie fungoïde dans le rayon subit 8d6 points de dégâts en raison de la lumière sans jet de sauvegarde.

Grand cri

(Évocation)

Portée : 0
Éléments : V, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : cône de 27 mètres de long sur 6 mètres de large
Jet de sauvegarde : spécial

En prononçant le grand cri, le jeteur libère par sa bouche une force étourdissante, ressemblant à une *trompe de destruction*, dans la zone indiquée, avec des dégâts supplémentaires infligés selon un chemin étroit au centre du cône, large de 30 cm et long de 2,4 mètres.

Le grand cri est extrêmement coûteux et dangereux pour l'utilisateur. Le cri draine 2-8 points de vie au jeteur. De plus il doit réussir un test de choc métabolique sous peine de mourir de fatigue.

Toutes les créatures se trouvant dans la zone générale d'effets doivent faire un jet de sauvegarde contre les sorts. Celles qui ne le réussissent pas sont étourdies pendant deux rounds, assourdies pendant quatre et subissent 1-10 points de dégâts. Celles qui le réussissent sont étourdies pendant un seul round et assourdies pendant deux.

Les dégâts sont bien plus grands au cœur du cône, le long du chemin étroit au cœur du grand cri. Les rochers peuvent être brisés, les chaumières nivelées, et les portes puissantes enfoncées par cette portion du cri. Il inflige des dégâts structurels comme si le cri était un projectile propulsé par une grande catapulte (voir dégâts de siège à la page 88 du *Guide du Maître*) avec un modificateur de -2 au jet de sauvegarde. Tous les objets, magiques ou non magiques, se trouvant dans le chemin étroit du cri doivent réussir un jet de sauvegarde contre les coups écrasants sous peine d'être détruits. Les créatures dans le chemin étroit subissent 2-20 points de dégâts si elles échouent à leur jet de sauvegarde ou 1-10 points dans le cas contraire. La surdité et les effets d'étourdissement s'appliquent comme cela a été décrit ci-dessus.

L'élément matériel de ce sort est tout objet irradiant une aura magique, comprenant ceux temporairement investis d'une *aura magique de Nystul* et les objets magiques. Les objets puissants comme les artefacts et les armes uniques ne peuvent être utilisés pour donner du pouvoir au grand cri. L'objet est détruit dans le processus.

Lien mortel

(Nécromancie)

Portée : 240 mètres
Éléments : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 1 créature cible
Jet de sauvegarde : annule

Également appelé le sort de sympathie corporelle, ce sort instaure entre le magicien et sa cible un lien symbiotique dans les deux sens. Tout dégât infligé au mage est immédiatement répercuté sur la cible. Si le jeteur mourait, la victime périrait également. De la même manière, si la victime est endommagée ou blessée, le jeteur en subit également les conséquences.

Les jets de sauvegarde, les tests de caractéristiques et les classes d'armure sont considérés comme étant ceux de l'individu qui est attaqué — seul l'effet est transmis au partenaire par le lien mortel. La seule exception réside dans la mort de la victime, qui n'affecte pas le jeteur, bien qu'elle puisse subir assez de dégâts pour tuer le jeteur sans pour autant être en danger. Les sorts destructeurs et curatifs traversent le lien — soigner l'un soigne l'autre.

Une fois lancé, le sort ne peut pas être interrompu par l'un des deux partenaires jusqu'à ce que sa durée soit écoulée ou que l'un des deux partenaires quitte le plan d'existence occupé par l'autre. La distance entre les deux partenaires (sauf au moment du lancement initial du sort) n'a pas d'effet sur ce sort.

Le lien mortel est utilisé occasionnellement comme un instrument de revanche par des mages puissants contre des individus plus faibles qu'eux, mais il est plus souvent employé comme un moyen de protéger un côté ou l'autre dans des négociations — si les deux camps peuvent être blessés par un acte individuel de tricherie, alors ils auront tendance à discuter de meilleure foi.

Machine à sorts

(Abjuration/Altération)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : permanente jusqu'à dissipation ou destruction
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : rayon de 3 mètres/niveau
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort, le magicien fait apparaître la machine à sorts, une grande roue qui absorbe l'énergie magique, en particulier les sorts lancés. Au début, quand elle est lancée, la machine à sorts n'est pas activée et reste invisible à l'endroit où le magicien l'a placée. Dès qu'un sort est lancé dans la zone d'effet autour de la machine, celle-ci s'active. Une grande roue intangible de 3,6 mètres de diamètre et de 30 cm d'épaisseur miroite dans l'existence. Les énergies magiques utilisées dans la zone feront tourner la roue, qui brillera d'une vive lumière blanche sous l'effet de l'énergie présente. Une fois activée, la machine à sorts ne se désactivera pas ; elle se ralentira plutôt en raison du manque d'énergie de sort, pour devenir fantomatique et transparente.

Quand elle est activée, la machine à sorts *absorbe toute l'énergie des sorts lancés dans la zone d'effet*, s'étendant même pour ce faire à travers les objets solides. Les sorts de prêtre et de magicien, les capacités assimilables aux sorts des individus et des monstres et les objets magiques avec des charges ne fonctionneront pas dans la zone. Leur énergie est aspirée par la roue, qui brille plus fort et tourne plus vite à chaque absorption. A la différence du piège à sorts, la machine à sorts ne peut être surchargée.

Une machine à sorts peut être détruite par un contact direct avec un objet magique (à l'exclusion des potions et des parchemins, mais les artefacts et les objets magiques uniques inclus). La machine explosera au contact d'un tel objet, infligeant 1-20 points de dégâts à quiconque se trouvant à moins de 3 mètres et 1-8 points à ceux qui se trouvent entre 3 et 6 mètres de la roue elle-même. L'objet magique est également détruit dans l'explosion. Les artefacts et les objets uniques (comme des épées à but particulier) sont transportés matériellement dans un autre plan ou une autre dimension de l'existence. Les ramener à partir de là est le problème du personnage.

Une *dissipation de la magie* ne détruira pas la machine à sorts, car son énergie sera aspirée dans le processus. Les symboles, les glyphes et les sorts d'abjuration déjà en place au moment où la machine à sorts est activée ne sont pas absorbés, bien que les nouveaux sorts de ce type lancés dans la zone le soient. Un sort de *désintégration* entraînera une explosion similaire à celle provoquée par le contact d'un objet magique.

Un sort de *détection de la magie* révélera la présence d'une machine à sorts non activée. Un sort de détection de l'invisibilité fera de même, mais aucun des deux sorts n'activera la machine s'il est lancé avant d'entrer dans la zone d'effet ou si ce sont des capacités naturelles.

Une machine à sorts active possède une lumière secondaire bénéfique — si un jeteur de sorts étudie ou prie, le temps nécessaire pour apprendre ou recevoir est réduit de moitié. Cela ne réduit pas le temps nécessaire de repos, mais seulement celui pour la mémorisation.

A l'exception des pouvoirs donnés ci-dessus, la machine à sorts n'affecte pas les créatures vivantes. Les individus avec des objets magiques n'affecteront pas une machine à sorts non activée. Seul le lancement d'un sort dans la zone d'effet appellera la machine à l'existence.

Les éléments matériels de ce sort sont un disque de marbre, une coquille ou un os poli, une larme du jeteur et une gemme valant au moins 1.000 po.

Passage

(Altération)

Portée : 10 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : 1 round plus 1 round/niveau
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : disque de 3 mètres de diamètre
Jet de sauvegarde : aucun

Le jeteur crée grâce à ce sort un portail magique vers un autre lieu que le magicien a déjà visité auparavant sur le même plan. Le magicien et d'autres individus peuvent traverser librement entre les deux côtés du portail pendant la durée du sort.

Le passage apparaît comme un disque vertical d'un diamètre de 3 mètres. On peut voir nettement par un côté du portail le terrain de l'autre côté. L'autre face du disque est lisse et grise. Le portail ne peut être créé dans le même espace qu'un autre objet, mais il peut être placé sur un mur ou sur une autre surface solide.

Les créatures peuvent traverser librement d'un côté du portail vers l'autre, mais les matières inorganiques ne peuvent le faire à moins d'être transportées par des créatures vivantes. Chaque côté du passage retient son propre environnement. Ouvrir un portail dans un volcan en éruption ou au fond de l'océan ne met donc pas en danger une personne de l'autre côté à moins qu'elle ne choisisse d'aller dans une zone aussi mortelle.

Le passage ne peut être ouvert que sur des zones que le magicien a lui même déjà visitées. De plus, il y a une chance de succès qui dépend de la distance par rapport à la source.

A moins de 150 kilomètres de la zone	100% de chances de succès
A moins de 750 kilomètres de la zone	50%
Sur une planète différente	10%
Dans un système solaire différent	5%

Un échec indique que le portail ne peut pas être ouvert. Les passages ne peuvent pas être ouverts vers d'autres plans d'existence ou être utilisés à partir d'un autre plan que le Plan Primaire.

Un passage peut être dissipé par le jeteur à volonté, par une *dissipation de la magie*, ou du fait de l'écoulement de la durée du sort. N'importe quelle chose vivante prise dans le portail alors qu'il disparaît doit réussir un test de Dextérité sous peine d'être écartelée



entre deux endroits différents, sans doute tuée instantanément.

L'élément matériel de ce sort est une poignée de terre du lieu où se trouve le jeteur.

Sorts du neuvième niveau

Charme viral

(Enchantement/Charme)

Portée : toucher/spécial
Éléments : V, S, M
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

Charme viral est une version particulièrement vicieuse de *charme de masse*, qui a un moyen particulier de propagation. Le *charme viral* initial est lancé sur un seul individu, qui doit réussir un jet de sauvegarde à -2 pour éviter d'être charmé. L'individu charmé (monstre ou personne) doit avoir moins de points de vie que le magicien qui lance ce sort pour que ce dernier puisse fonctionner. Dans le cas contraire, le sort fonctionne comme un simple *charme-personne* ou *monstre*.

Une fois charmé, l'individu cible peut dès lors en charmer d'autres (personne ou monstre) en les touchant. Ces individus sont considérés charmés comme s'ils l'avaient été par le jeteur initial. Chaque nouvelle cible doit faire un jet de sauvegarde contre les sorts. Les individus ayant plus de points de vie que le jeteur initial ont un bonus de +2 à leur jet. Ils peuvent à leur tour en charmer d'autres de la même manière.

Le *charme viral* peut affecter un nombre de créatures, et non de niveaux ou de dés de vie, égal au maximum à trois fois le niveau du jeteur initial. Les individus sous l'effet d'un charme viral se comportent de la même manière que ceux qui sont charmés normalement, avec toutes les limites et exigences du sort de *charme*. L'intelligence d'un personnage détermine la durée du charme avant qu'un second jet de sauvegarde ne soit autorisé. Si le jeteur attaque un individu sous l'effet d'un *charme viral*, tous les individus affectés ont droit à un jet de sauvegarde. De la même manière, une *dissipation de la magie* lancée avec réussite sur une cible du *charme viral* affectera tous les individus sous l'emprise de ce sort.

Les *charmes viraux* sont couramment utilisés par des magiciens pour faire se lever une foule rapidement afin qu'elle les suive ou pour envoyer un agent charmé inconnu rencontrer un ennemi autrement reclus. L'élément matériel de ce sort est une fine toile de maille de cuivre délicatement travaillée, valant environ 100 po. Les éléments verbal, somatique et matériel ne sont utilisés que pour le sort initial — après cela, le sort se transmet par le toucher. Les créatures qui sont immunisées aux sorts Enchantement/Charme ne sont pas affectées par le *charme viral*.

Évasion d'Elminster

(Évocation)

Portée : 0
Éléments : V, S, M
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 tour plus le temps d'incantation des sorts associés
Zone d'effet : jeteur
Jet de sauvegarde : aucun

Version personnalisée du sort de *contingence* orientée vers la préservation du jeteur, ce sortilège entraînera, sous certaines conditions, le transfert du corps, de l'esprit et de l'âme vers un autre lieu. Le transfert est automatique et concerne uniquement le corps et les objets attachés à celui-ci, mais laisse derrière lui tout objet attaché pesant plus de 25 kilos. Le sort ramène ensemble le corps, l'esprit et l'âme même s'ils se trouvent dans des lieux différents.

Quand il lance ce sort, le magicien doit détailler six conditions spécifiques qui feront fonctionner l'évasion. Quand n'importe laquelle de ces situations se présente, la forme du jeteur est emportée vers le lieu désigné. Ce dernier peut se trouver sur le même plan ou sur n'importe quel plan ou demi-plan connu de l'existence que le magicien a visité.

De plus, quand il lance ce sort, le magicien indique deux autres sorts (lancés par le mage immédiatement après le sort *d'évasion*) qui prendront effet une fois que le magicien sera arrivé à l'endroit désigné.

Les éléments matériels de ce sort sont une pinte du sang du jeteur et une gemme valant au moins 5.000 po. Les deux sont consommées dans le lancement. Le magicien perd également 1-4 points de vie qui restent perdus jusqu'à ce que le sort *d'évasion* soit déclenché, instant où ils sont immédiatement récupérés.

Ce sort fut développé par Elminster de Valombre, avec l'intention d'amener son incarnation vers un lieu dimensionnel qu'il appelle "la Retraite", pour des soins ou une résurrection (s'il y a lieu). Voici pour exemple les six clauses qu'il dit utiliser :

1. Sa propre mort.
2. La perte de ses facultés mentales.
3. La perte de ses facultés physiques.
4. La destruction de ses deux membres supérieurs.
5. La destruction de son volume corporel total.
6. La prononciation du mot "Thaele".

On peut supposer que "la Retraite" contient assez de solutions d'urgence, de sorts et d'objets magiques pour assurer un secours efficace au sage de Valombre, si cela était nécessaire.

Invulnérabilité à un sort

(Abjuration)

Portée : toucher
Éléments : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : une personne
Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire de ce sort est immunisé à un sort, à un effet similaire à un sort ou à un objet magique. Le sort, l'effet similaire ou l'objet magique doit être indiqué au moment du lancement.

Quand un sort ou un effet de sort particulier est décrit, une description complète est nécessaire. Invulnérabilité à un sort de *lumière* est, par exemple, insuffisant, car le sort peut être de magicien ou de prêtre. Le lancement correct devrait protéger contre le "sort de magicien de 1er niveau, *lumière*".

Une telle protection est complète pour le bénéficiaire de ce sort. C'est comme si le sort ou l'objet n'existait pas pour l'individu protégé. Un personnage pourrait être rendu invulnérable à un sort de *mur de fer* et marcher à travers un tel mur si celui-ci est créé par le sort.

L'invulnérabilité à un sort fournit une protection complète contre ce sort seulement. Des versions apparentées ou inférieures de ce sort, des équivalents non magiques et des capacités similaires aux sorts qui le reproduisent, peuvent toujours affecter le personnage protégé.

Quand il s'agit de capacités similaires aux sorts, l'invulnérabilité offre une protection complète contre une capacité assimilable utilisée par un type ou une espèce de créatures. Une invulnérabilité contre l'œil désintégrant du tyrannœil n'offre aucune protection contre les autres yeux du monstre ou contre toute autre forme de désintégration.



Quand il est lancé pour protéger d'un objet magique, ce sort est efficace contre toutes les attaques de cet objet et de tous les objets identiques. Une invulnérabilité à une *épée +1* rend le personnage invulnérable à toutes les épées du genre (elles le traverseront sans dommage, comme si elles n'existaient pas). Une épée +1, +2 contre les gens qui s'appellent Fred affectera le personnage normalement. L'invulnérabilité contre un objet magique particulier n'aura pas d'effet contre un autre personnage affecté par cet objet (l'invulnérabilité à une *potion de rage berserk* protège le personnage s'il la boit, mais ne fait rien contre quelqu'un d'autre l'ayant bue).

Les sorts de parchemins sont plus considérés comme des sorts magiques que comme des objets et la protection doit s'effectuer sort par sort. Les artefacts, les reliques et les objets magiques uniques (la *Lame d'Inverness*, par exemple, qui n'existe qu'en un seul exemplaire) ne peuvent pas être affectés par ce sort. Il en est de même pour les choses vivantes, les créatures magiques (comme les golems), les créatures extra-dimensionnelles ou extraplanaires, et les objets non magiques.

Un seul sort *d'invulnérabilité* à un sort peut être effectif sur un même individu à un instant donné. Il ne peut être lancé sur un mort, un objet ou un lieu.

Ce sort est considéré par les abjurateurs comme l'un de leurs chefs-d'œuvres. On croit que ce sort a été développé comme une réplique du *sort d'assaut* des transmuteurs.

Maîtrise des morts-vivants

(Nécromancie)

Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

Ce puissant sort permet au jeteur de contrôler les actions de n'importe quel type de mort-vivant comme s'il était une créature intelligente sous l'effet d'un sort de *charme-personne*. Les morts-vivants ainsi contrôlés peuvent effectuer des tâches précises pour le jeteur.

Le jeteur peut affecter un nombre de morts-vivants égal à celui de ses niveaux. Dans le cas de morts-vivants hétérogènes, le plus faible sera affecté en premier, puis les autres dans l'ordre croissant des dés de vie. Tous les morts-vivants affectés doivent être dans un cube de 15 mètres d'arête.

Les morts-vivants ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour échapper à ces effets. Les liches et les morts-vivants ayant plus de 10 dés de vie ont un bonus de +4 à leur jet pour en éviter les effets.

Les morts-vivants contrôlés ne se comportent pas de la même manière que les créatures sous l'effet d'une magie de type Enchantement/Charme. Le contrôle durera jusqu'à l'écoulement de la durée du sort, puis les morts-vivants retrouveront leur propre contrôle (souvent théorique). De plus, le jeteur n'a pas besoin de connaître un langage commun avec les morts-vivants pour rendre le contrôle effectif. Enfin, les morts-vivants peuvent se voir ordonner d'effectuer des actions qui peuvent entraîner leur propre destruction et le jeteur peut les attaquer sans que le sort soit rompu.

L'élément matériel de ce sort est un diamant écrasé valant au moins 500 po, qui est consommé pendant le lancement.

Marche-monde

(Altération)

Portée : 30 mètres
Éléments : V, S, (M)
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : 6 mètres maximum
Jet de sauvegarde : aucun

Le magicien peut, par le biais de ce puissant sort, ouvrir un portail vers une autre dimension ou un autre plan. Ce portail apparaît comme un disque faisant 3 mètres de rayon au plus, de l'autre côté duquel se trouve l'autre dimension ou plan.

Le portail de ce sort peut être lancé jusqu'à une distance de 30 mètres et orienté verticalement ou horizontalement. Un côté montre l'ouverture vers un autre plan, tandis que l'autre est un disque gris et lisse. Un portail ne peut pas être lancé dans une zone déjà occupée par quelque chose d'autre, bien qu'il puisse être disposé le long d'un mur ou d'une autre surface solide.

Le portail peut être ouvert sur un plan connu et visité par le jeteur ou sur un plan auparavant inconnu. Dans ce dernier cas, le jeteur a besoin d'un objet matériel quelconque du plan afin de réaliser le lancement. L'objet sert d'élément matériel du sort mais il n'est pas consommé pendant le lancement. Les portails ainsi créés ne peuvent être ouverts dans des plans de manière aléatoire — soit le jeteur doit visualiser la zone vers laquelle il veut aller, soit il a un objet quelconque du plan.

Les deux plans connectés sont visibles à travers le portail de chaque côté et les créatures peuvent facilement passer d'un côté à l'autre. Les objets inertes ne peuvent pas traverser le portail à moins d'être transportés par une créature vivante. Les environnements hostiles ne peuvent pas affecter ceux qui se trouvent de l'autre côté du portail (un portail ouvert dans le Plan Élémentaire du Feu ne blessera personne se trouvant sur le Plan Primaire à moins qu'il ne franchisse le portail).

Dix créatures par tour au maximum peuvent passer le portail. Les créatures trop grandes pour franchir le portail ne peuvent le traverser, à moins de voir leur taille réduite par un moyen quelconque.

Une fois lancé, le portail est en place pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'il soit dissipé, soit par la volonté du jeteur soit par une *dissipation de la magie* réussie. Si une créature se trouve dans le portail quand celui-ci est dissipé, elle est immédiatement envoyée dans l'Opposition Concordante. Le statut du magicien qui lance le sort n'affecte pas le portail.

Il y a 70% de chance plus 1% par niveau du jeteur que le sort connecte le portail avec le plan désiré. S'il n'atteint pas la cible désirée, il s'ouvre sur un plan du choix du MD, y compris les Plans Primaires alternatifs, d'autres mondes ou des dimensions de poche. Une fois lancé, le portail relie les deux mondes et il ne peut être modifié.

Séparation mentale

(Enchantement/Charme) (Réversible)

Portée : toucher
Éléments : V
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort sépare l'esprit d'un individu de son corps pendant qu'il dissimule ce dernier dans une armure invulnérable de force magique. Le corps ne meurt pas, il est plutôt placé dans un état d'animation suspendue. Il ne peut être blessé par une force magique ou physique, ou même être déplacé. Le corps ne vieillit pas, ne respire pas, ne mange pas et n'est pas soumis à la vieillesse, à la pourriture, l'infection ou au poison, même si ces états existaient avant la séparation.

L'esprit lui-même est laissé à dériver, invisible, à travers le Plan Primaire, où il se



déplace sereinement, indécelable par tout moyen. Comme le corps, l'esprit ne peut être blessé par aucun procédé connu. Il ne peut contrôler ses mouvements ou ce qu'il voit, et ses souvenirs sont erratiques. Le MD devrait se sentir libre de fournir d'une à six petites scènes, phrases ou situations à l'attention de l'esprit séparé dans son vol, comme prémices d'aventures futures. Quand il est séparé, l'esprit ne peut pas penser, prier, étudier ou rechercher des sorts, ni même choisir d'observer tout lieu ou personne en particulier.

L'esprit et le corps peuvent être liés ensemble par un *souhait*, limité ou non, ou par l'inverse de ce sort, *restauration de l'esprit*. Ce dernier est lancé sur le corps et l'esprit est immédiatement ramené. L'esprit et le corps doivent être sur le même plan afin que ce sort fonctionne.

Restauration de l'esprit a également un certain nombre d'autres fonctions : il peut soigner la folie (aussi bien magique qu'autre), annuler la débilité mentale, et rompre tous les contrôles mentaux ou magiques, y compris les quêtes, les croisades et les charmes. Un jet de sauvegarde s'applique contre *restauration de l'esprit* et s'il échoue, le corps et l'esprit restent séparés.

Le sort *séparation de l'esprit* dans sa forme initiale est souvent utilisé par des magiciens de haut niveau dans des situations de vie ou de mort pour se préserver en vue d'une récupération et d'une restauration futures.

Épuration effulgente d'Elminster

Portée : 3 mètres/niveau
Éléments : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce puissant sortilège crée un certain nombre de sphères argentées flottantes ; il y en a autant que le mage a de niveaux. Chaque sphère a la capacité d'absorber un unique sort, pouvoir similaire ou effet magique de type offensif. Après avoir absorbé son sort, la sphère disparaît en emportant toute l'énergie de l'attaque.

On peut généralement considérer qu'un sort offensif doit infliger des dégâts à la cible ou mette la cible sous une influence néfaste quelconque. Les sorts passifs (comme les murs) peuvent parfois être employés pour faire du mal. Pour ce qui est du fonctionnement de l'épuration, la situation et l'intention ont autant d'importance que l'effet strict du sort. Les divers murs, sphères, certains sorts de Bigby et la plupart des abjurations n'affecteront pas *l'épuration*. Les sorts qui ont une zone d'effet dans laquelle se trouve une sphère argentée (comme une *boule de feu*) ne fonctionneront tout simplement pas — l'énergie magique sera aspirée dans la sphère avant que les dégâts ne soient provoqués.

Un sort offensif de zone prononcé à moins de 3 mètres d'une sphère argentée est automatiquement annulé ; mais ceux qui existent avant que la sphère n'entre dans leur zone d'effet ne sont pas affectés. Les objets à charges de sorts offensifs (comme les baguettes) peuvent être rendus inopérants si la sphère est placée dessus ou devant eux. Sinon, les sphères n'affectent pas les objets ou armes magiques, non plus que les choses potentiellement dangereuses qui ne sont pas actives, comme les symboles.

Le jeteur peut diriger les sphères pour qu'elles planent à une vitesse de déplacement maximale de 18 mètres par round, jusqu'à la limite de la portée du sort. Les sphères qui sont créées par unique une épuration doivent se déplacer en groupe ; le jeteur ne peut les déplacer individuellement ou les séparer. Le magicien qui les a créées peut jeter d'autres sorts mais, dans ce cas, il ne peut déplacer les sphères dans le même round.

Le jeteur peut se déplacer, combattre et déplacer les sphères dans le même temps. S'il quitte la zone sans les sphères, elles y restent jusqu'à ce qu'elles absorbent un sort offensif. De même, si le jeteur est tué, les sphères d'argent restent dans la zone, sans bouger mais sans infliger de dégâts non plus.

Les sphères argentées de l'épuration ne peuvent être déplacées ou attaquées physiquement. Elles n'ont aucune existence physique solide et peuvent traverser des barrières aussi bien magiques que physiques sans inconvénient.

Ni le jeteur ni quiconque d'autre ne peut dompter l'énergie des sortilèges dissipés par les sphères. Même les pouvoirs similaires aux sorts des puissances et des créatures d'outreplan peuvent être affectés par les sphères argentées d'une épuration ; toutefois, ces entités elles-mêmes peuvent ne pas l'être.

Sort d'assaut

(Altération)

Portée : 10 mètres/niveau
Éléments : V, S
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort extrêmement puissant représente l'apogée du talent d'un transmuteur — il permet au jeteur d'annuler les effets d'un sort lancé lors du round précédent ou pendant le round de son lancement.

Le jeteur du *sort d'assaut* n'a pas besoin de connaître le type de sort ou de magie lancé lors du round précédent, mais seulement une partie quelconque de ses effets. Le *sort d'assaut* ne peut être utilisée que contre un seul sort par lancement.

Ce sort n'entraîne pas la réflexion, le renvoi, le blocage ou le détournement du sort. Ce dernier cesse simplement d'exister rétroactivement, bien qu'il soit toujours perdu pour le jeteur initial. Les capacités similaires aux sorts sont également affectées par ce sort, mais pas les objets magiques ou les artefacts. *Permanence* est affecté par le *sort d'assaut*, mais pas *contingence, souhait limité et souhait*.



Marque de Ménestrel : "Havre sûr"





Les Contrées du Mitan des Royaumes s'étendent de la Côte des Épées au Vaste, cette bande de terrain de l'autre côté de la Langue du Dragon. Elles comprennent les nations de Cormyr et de la Sembie, ainsi que les cités indépendantes de la Voie du Négoce, de la Mer de Lune et de la Langue du Dragon. Les Contrées du Mitan sont bordées au sud par Amn, Turmish et le Golfe de Vilhon, à l'ouest par la Mer des Épées, à l'est par Impiltur et Damara, et au nord par Eauprofonde, les cités-États du Nord, Anauroch et les terres grises de Thar.

Chacune des cités principales de cette région (ainsi que certaines mineures) sont traitées dans ce chapitre. Plusieurs d'entre elles (comme Arabel et Valombre) ont déjà été abordées dans d'autres produits et sont décrites en conséquence. La présentation de ces cités est destinée à offrir aux MD un guide pratique pour créer un environnement réaliste pour leurs campagnes. C'est pourquoi ce chapitre est principalement conçu pour répondre aux questions élémentaires des personnages-joueurs : qui commande ? où pouvons-nous acheter du matériel ? où pouvons-nous nous reposer ? où pouvons-nous être soignés ? y a-t-il des sages ou d'autres PNJ érudits qui peuvent nous aider ?

Abréviations

Ce chapitre emploie une série d'abréviations pour les dirigeants, les mages, les prêtres et les autres personnes importantes. La plupart seront familières aux joueurs d'AD&D®. "M(I)4" par exemple signifie Magicien (illusionniste) du 4ème niveau, et "NM" est l'abréviation de l'alignement neutre mauvais. Ces abréviations sont données ci-dessous :

G	Guerrier/Combattant
M	Mage
M(I)	Magicien (Illusionniste)
M(T)	Magicien (Transmuteur)
M(N)	Magicien (Nécromancien)
M(A)	Magicien (Abjurateur)
M(C)	Magicien (Conjurateur)
M(D)	Magicien (Devin)
M(E)	Magicien (Enchanteur)
M(IN)	Magicien (Invocateur)
P	Prêtre
P (Sp)	Prêtre (Spécialiste)
V	Voleur
B	Barde
Pal	Paladin
R	Rôdeur
D	Druide
LB	Loyal Bon
LN	Loyal Neutre
LM	Loyal Mauvais
N	Neutre
NM	Neutre Mauvais
NB	Neutre Bon
CB	Chaotique Bon
CM	Chaotique Mauvais
CN	Chaotique Neutre

Un mage standard est un simple "M". Un prêtre est un "P", et non un "C", et les divers sorts et rangs cléricaux des différentes religions ne sont pas concernés ici. Les paladins apparaissent en tant que "Pal" avec la divinité servie dans le texte avoisinant soit immédiatement après entre parenthèses.

De plus, des abréviations en minuscules sont utilisées pour indique la race et le sexe. Un "hm" est un humain de sexe masculin et un "def" est un demi-elfe de sexe féminin.

h	humain
n	nain
e	elfe
de	demi-elfe
pg	petites-gens
g	gnome
gob	gobelinoïdes (orques, demi-orques, etc.)
m	masculin
f	féminin

Les personnages remarquables sont donnés par ordre alphabétique de leur nom patronymique (car de nombreuses personnes dans les Royaumes n'ont pas de prénom). Les personnages qui apparaissent ailleurs (sous "Qui dirige" par exemple, ou sous "Cultes notables") ne sont pas redonnés à la rubrique "Personnages importants", mais cela ne signifie pas qu'ils ne sont pas importants sur le plan local.

Un changement dans le niveau d'un personnage, publié dans un ouvrage plus ancien est donné sous la forme suivante : "X (maintenant) Z" ,; X étant la classe et Z le nouveau niveau.

Chaque description de cité indique aussi bien *"Qui dirige"* (celui dont le nom est officiellement donné comme Maire, Roi ou Seigneur local) et *"Qui dirige réellement"* (parfois le seigneur local, mais aussi souvent un quelconque cabinet de conseillers, une organisation secrète maléfique, ou dans le cas des cités sembiennes, des groupes de marchands). Le premier groupe ou individu détient le pouvoir officiel et administratif, alors que le second tend à s'assurer que les choses sont faites ou non. Les chiffres de la *"Population"* sont basés sur le dernier recensement, dénombrement, rôle d'impôts, avec des chiffres supplémentaires pour des situations particulières comme la saison commerciale estivale. Pendant l'été, nombre de cités croissent en taille avec l'arrivée de marchands et de fermiers cherchant à acheter ou à vendre. Pendant l'hiver, la population retombe dans les Contrées du Mitan alors que les hommes reviennent dans leurs fermes, que les marchands partent vers le sud et un temps plus clément, et les nobles prennent leurs quartiers dans leurs fiefs locaux.

La rubrique *"Principaux produits"* indique les objets pour lesquels la région est particulièrement connue. Ce n'est pas une liste exhaustive ou limitative, bien qu'un voyageur sera généralement capable de trouver dans la ville ces objets dans des circonstances normales.

"Forces armées" détaille les organisations militaires officielles et officieuses, y compris les milices, la garde, l'armée nationale et les groupes de mercenaires loyaux qui ont élu résidence dans la ville. Les nombres reflètent la taille opérationnelle ; les armées croissent considérablement en temps de guerre.

Dans les cas où une fourchette de niveaux est donnée pour une unité militaire et qu'aucune autre information n'est communiquée, la règle des 90% peut généralement être appliquée. Quatre-vingt dix pour cent des guerriers seront du niveau le plus faible de la fourchette. Sur les 10% restant, 90% d'entre eux seront du niveau suivant. Sur ceux restant, 90% seront du niveau au-dessus, et ainsi de suite. Il y aura toujours au moins un guerrier du niveau le plus élevé de la fourchette. (Un groupe de 1.000 guerriers de niveau 1 à 4 aura 900 G1, 90 G2, 9 G3 et 1 G4).

"Magiciens notables" donne une brève description des jeteurs de sorts importants qui peuvent généralement être trouvés dans la cité ou qui y ont élu domicile. Les magiciens aventuriers sont souvent en mission hors de chez eux. Ceux qui se sont installés dans une vie tranquille de sage traînent souvent un lourd passif de requêtes d'officiels locaux et de marchands.

Les sages apparaissent sous la dénomination "S : chimie", le terme après les deux points décrivant l'intérêt du sage et ses domaines d'études. Plusieurs domaines sont généralement donnés, laissant liberté aux MD de façonner la connaissance du sage pour les besoins de la campagne. Un sage peut également avoir une classe, qui est alors donnée en premier.

Les *"Cultes notables"* sont donnés dans l'ordre décroissant de leur importance dans la communauté. En général le haut prêtre



CONTRÉES OCCIDENTALES DU MITAN DES ROYAUMES

EAU PROFONDE
HAUTES LANDES
LE PONT BOARESKYR
SOUBAR
TRIEZ
GORGE DU CRANE
BORCOLLINE
CORM ORP
MER DES EPEES
COTE DES EPEES
Elturel
LE FLEUVE ALLONGE
Porte de Baldur
Scornubel
HLUTVAR
LES COLLINES LOINTAINES
LE MARAIS DE TURN
LES MONTAGNES
Berdusk
ASBRAVN
PROSKUR
Iriaèbor
ESTANT
PRIAPURL
VERS L'AMN, LE TETHYR ET LE CALIMSHAN.

du temple (quel que soit son titre officiel) se voit accorder une description complète. Le nombre de prêtres servant au temple est donné, mais sans les niveaux ni la répartition entre clercs et spécialistes, à moins qu'ils ne soient tous des spécialistes. En principe, les prêtres de niveau inférieur comprendront au moins un prêtre inférieur d'un à trois niveaux au haut prêtre. 90% de ces prêtres sont de niveau 1 à 3. Le terme de "suivants", quand il est indiqué, se réfère à des adorateurs dévoués qui ont fait don de leurs revenus au temple et qui servent maintenant les prêtres. "Prêtresse" est utilisé si le temple comporte exclusivement un clergé féminin ; "prêtre" recouvre les deux sexes. Un temple a, en plus, un nombre indéfini d'adorateurs et de fidèles.

Après les temples, les *"Chapelles"*, sont également mentionnés pour les diverses cités. Les chapelles sont généralement des congrégations plus petites, soit rassemblées autour d'un monument élevé au dieu et servant de lieu de réunion, soit encadrées par un à six prêtres du culte. Le personnel, et parfois même la présence de la chapelle, change de mois en mois. Il peut également y avoir plus ou moins de chapelles dans une cité par rapport au nombre donné, mais celles données ont opéré au moins quelques années.

La rubrique *"Guildes de roublards et de voleurs notables"* ne s'occupe que des guildes importantes et installées depuis longtemps, en plus des sociétés et des organisations secrètes plus importantes qui opèrent à couvert (et parfois au grand jour) dans la vie quotidienne de la cité. Ce paragraphe ne comprend pas les opérateurs indépendants, les petites guildes, les gangs de rue ou les organisations de roublards en phase de croissance.

La rubrique *"Boutiques d'équipement"* est classée comme complètes, partielles ou pauvres en terme de qualité. "Complète" signifie que tous les objets vendus pour 500 po ou moins sont disponibles immédiatement dans la cité (quelque part) et que les objets plus coûteux (armure de plates, cotte de mailles, bateaux et chats de chasse entraînés) peuvent être acquis ou fabriqués par ceux qui veulent attendre et payer le prix. Optionnellement, le MD peut décider de donner à n'importe quel objet coûteux une



1 mm = 15 km

CONTRÉES ORIENTALES DU MITAN DES ROYAUMES

chance de 10% d'être immédiatement disponible et peut déclarer que certains objets (comme les arquebuses) ne sont pas disponibles du tout.

"Partielle" signifie que la plupart des objets valant 100 po ou moins sont disponibles, avec une chance de 10 % pour les objets valant jusqu'à 499 po. Les objets plus coûteux peuvent être disponibles selon la volonté du MD, mais à un prix épouvantable.

"Médiocre" signifie que seuls les objets valant 10 po ou moins peuvent se trouver habituellement dans la ville, et en quantité limitée. Quoi que ce soit valant jusqu'à 99 po peut se trouver avec 10% de chances. Rien ne valant plus de 100 po ou plus pourra se trouver dans la ville.

Tous ces nombres sont donnés comme cadre général pour le MD. Si, pour que les aventuriers progressent dans leur aventure, il devient nécessaire de localiser rapidement un certain type de bateau, alors il peut se trouver (bien que le prix en sera certainement démesuré et que des faveurs seront demandées).

La rubrique *"Repaires d'aventuriers"* se réfère aux auberges, pensions de famille, bars et tavernes qui répondent le mieux au style de vie errant des tueurs de monstres et des mercenaires. Ce n'est en aucun cas une liste exhaustive, mais elle comprend les lieux les plus importants (le MD est libre d'en ajouter d'autres). Ces adresses sont données avec une double note pour évaluer la qualité/le prix.

La qualité d'un établissement est le reflet du confort et des prestations des chambres, de la valeur de la cuisine, de la netteté du service et de la quantité d'eau dans la cervoise.

"Excellent" implique un service de première classe : pour des auberges, des chambres privées avec une salle de bains ; pour les bars et les tavernes, nourriture et boisson excellente. Les prix de base (modifié par le coefficient) sont le double du prix courant pour les chambres et les logements en ville, si la nourriture est considérée comme "bonne".

"Bon" signifie un logement et une nourriture de bonne facture, qui, sans être des meilleurs, se situent néanmoins au dessus de la moyenne. Les chambres peuvent être



privées ou non, avec une salle de bains commune. Les chambres et les logements en ville sont moyens, alors que la nourriture est bonne.

"Moyen" indique des logements moyens ou en dessous de la moyenne, une nourriture consistante et passable, et des boissons bon marché. Les chambres en ville sont au prix courant, les logements en auberge à bas prix et la nourriture au prix normal.

"Médiocre" signifie que la qualité est en dessous de la moyenne — murs fins, boissons coupées d'eau, service déplorable. Les chambres sont nettoyées une fois par an, qu'elles en aient besoin ou non. La nourriture, les chambres et les logements en ville sont tous à bas prix.

Les prix pour les logements représentent un modificateur au prix de base déterminé par la qualité et peuvent varier de coûteux à bon marché.

Coûteux — double du prix donné
Modéré — prix donné
Bon marché — moitié du prix donné

Les MD peuvent également fixer des prix en fonction de la situation, doublant les prix pendant les périodes d'affluence, les urgences ou avec des clients indélicats. Les prix de base sont ceux donnés à la page 73 du *Manuel des Joueurs*.

Le paragraphe *"Personnages importants"* décrit les individus qui comptent dans la cité et qui n'ont pas été mentionnés auparavant dans les sections précédentes. Ces individus peuvent servir de PNJ, d'alliés ou d'ennemis potentiels, ou d'instigateurs d'aventures.

La section *"Éléments remarquables"* comprend tous les éléments notables de la cité non cités dans les autres sections.

Enfin, le paragraphe *"Vie locale"* livre certaines histoires de la cité, ainsi que les problèmes et les conflits actuels ou des idées d'aventures potentielles. Le MD est libre de prendre n'importe laquelle de ces légendes locales et d'en faire des aventures pour les personnages-joueurs. Plusieurs de ces endroits et des gens qui les habitent ont été traités en plus amples détails dans d'autres produits. Plutôt que d'être répétée, une information traitée plus profondément dans un autre produit de la gamme FORGOTTEN REALMS®, se voit assortie d'une référence à celui-ci. Au lieu de répéter "pour des détails sur ce lieu, cette personne ou cette chose, reportez vous au RO2 : *Les Sélénae*", nous avons utilisé un astérisque et une abréviation : la référence sera ainsi citée : (*RO2*).

*RO0 — *Les Royaumes Oubliés, la boîte*
*RO1 — *Eauprofonde et le Nord*
*RO2 — *Les Sélénae*
*RO3 — *Les Empires de la Côte*

Il en résulte qu'une simple entrée pour un personnage peut se lire : "Elminster (CB hm M26, S : magie, monstres, histoire et généalogie, **RO0*).

Titres

Les seigneurs locaux de Cormyr qui se trouvent être de sexe féminin sont appelés "Seigneur". Si elles sont nobles de leur propre fait (et non par leur mariage), elles peuvent être appelées "Dame" dans le protocole de la cour et dans les questions familiales ou



personnelles. Il est insultant de s'adresser à une Seigneur par le vocable "Dame" si elle agit au nom du roi ou du gouverneur — par exemple, quand elle tranche des disputes locales à la cour. S'adresser à Myrmeen d'Arabel en disant "Dame Myrmeen, Seigneur d'Arabel", serait correct, mais très formel — le langage des hérauts, des envoyés, des dandys pompeux ou de ceux qui veulent l'insulter subtilement. Soyez averti et agissez en conséquence.

Les nobles de Mulmastre sont connus sous le nom de "zor" s'ils sont de sexe masculin et de "zora" dans le cas contraire. Le chef de n'importe quelle famille noble est un "seigneur", même s'il est de sexe féminin. Si le seigneur est tué ou abattu, les zors et les zoras en titre deviennent à partir de ce moment des roturiers.

Noms humains dans les Royaumes

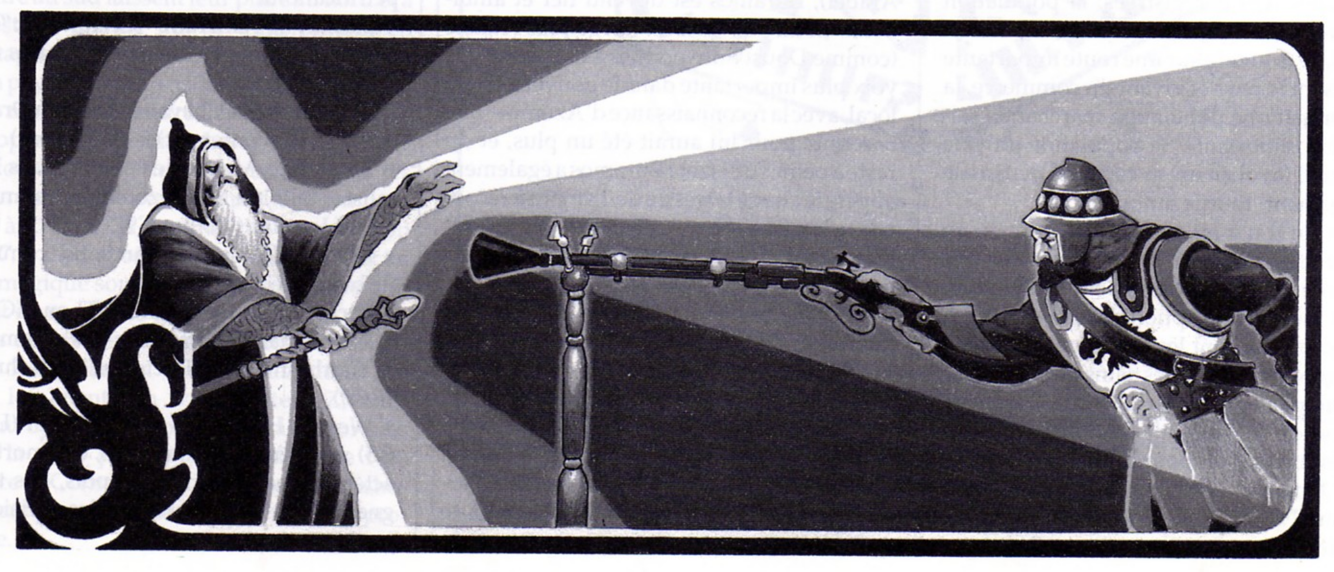
Tous les humains de Féerune n'ont pas un nom de famille. Nombre d'entre eux ne sont connus que par un seul nom, accompagné d'un surnom pour les distinguer de leurs voisins ou de leurs collègues qui partagent le même patronyme. Il en résulte que la liste alphabétique des personnages est ici ordonnée selon les noms de famille, simplement parce que tout le monde en a un.

Autre nomenclature

Dans le jeu, il peut être aussi bien gênant que source de confusion de se référer en permanence au "peuple de Calimshan" plutôt que d'employer le terme commun des Royaumes, "Calishites" (il est important de savoir également que Calishite est acceptable, mais que, pour une raison quelconque, Calimite est une insulte mortelle).

Si littéralement des centaines de termes de ce genre existent (les Royaumes sont vastes !), les termes introduits dans les zones couvertes dans ce travail sont résumés ici pour pouvoir s'y référer rapidement :

Arabel : "Arabellois".
Berdusk : "Berduskain".
Calonte : "Calontais" (et non "Calontien" ou "Calonais").
Château-Zhentil : "Zhents" et "Zhentish" sont des termes appliqués aux citoyens et à leur travail. Le terme archaïque (utilisé aujourd'hui principalement pour les artefacts et les autres antiquités) est "Zhentarien". Le terme "Zhentilar" ne s'applique qu'aux soldats de Château-Zhentil, tout comme celui de "Zhentarim" est uniquement employé pour les mages, les prêtres et les agents de l'organisation maléfique qui contrôle actuellement Château-Zhentil.
Cormyr : "Cormyréen" ou "Cormyrien" (les deux sont corrects; Cormyte est également courant, bien que plus argotique et familier. Azoun IV préfère Cormyte dans les discours publics).
Daerlune : "Daerlunien".
Elturel : "Elturien" (pas "Elturelien").
Elversult : "Elversien".
Immersea : "Immerseyois".
Iriaèbor : "Iriaèbain".
Marsembre : "Marsembrien" ("Marsembrais" est correct mais plus rare).
Montéloy : "Montéloisain".
Mulmastre : "Mulmastrite".
Ordulin : "Ordulien" (de manière plus rare, "ordulain" est appliqué aux biens, aux sociétés, aux animaux ou aux choses, mais jamais aux gens).
Port-Ponant : "Ponantais" ou "Portiens" (les deux sont corrects).
Porte de Baldur : "Baldurien", jamais "Balduran" (c'est le nom du fondateur de la cité ; utiliser à mauvais escient son nom est une insulte à sa mémoire et à la ville).
Procampur : "Procampain".
Saerloon : "Saerlounien" (plus rarement, vous entendrez le terme plus ancien mais toujours correct "Saerlunain").
Scornubel : "Scornubien" ou "Scornubrien" (les deux sont corrects et aucun d'entre eux n'est beaucoup utilisé).
Selgonte : "Selgontain" (l'artisanat et l'art de la cité est parfois appelé "selguite").
Sembia : "Sembite" ou "Semmite" (les deux sont corrects, le dernier étant utilisé plus largement dans le Sud, et le premier plus souvent dans la Langue du Dragon et le Nord). On parle d'un bureau ou d'une épée de fabrication "sembienne", mais d'habitudes, de croyances et de style d'artisanat "sembain". Les étrangers appellent souvent les citoyens de Sembie, les "Sembiens", et ceux-ci ne se soucient pas de les corriger.
Suzail : "Suzailain" (un citoyen de Suzail, ou le travail d'un citoyen).
Tantras : "Tantrasien".
Tilverton : "Tilverien" et jamais "Tilvertonien". Les locaux s'appellent entre eux simplement Gens de la Passe, et diront "Je suis de la Passe".
Urmlaspyre : "Urmlassains", et non "Urmlaspiens" (un terme snob utilisé à Selgonte et mal accueilli à Urmlaspyre).
Valombre : "Valien" comme tous les autres habitants des Vaux, aucun autre terme n'est utilisé.
Yhaunne : "Yhaunnain", et non "Yhaunnien".





Arabel

Cité fortifiée de Cormyr

Qui dirige : Myrmeen Lhal, Seigneur d'Arabel au nom du Roi (NB, hf R12).

Qui dirige réellement : Les organisations marchandes disposent ici de bases (le Transmarche de l'Œil du Dragon, le Priakos des Six Coffres, le Trône de Fer, Le Transmarche des Mille Têtes, le Priakos du Véritable Écu) en plus de la présence de clans marchands locaux (les maisons de Baerlar, Bhela, Gelzunduth, Hiloar, Kraliqh, Misrim, Nyaril et Thond).

Le statu quo est maintenu par une forte garnison de Dragons Pourpres placée sous les ordres de commandants capables et adroits, qui connaissent bien la cité, et sont résolument fidèles à la couronne et au Seigneur Myrmeen. Ils sont dirigés par le robuste et barbu cousin du roi Azoun, le Baron Thomdor (LB hm G17), qui en tant que Gouverneur des Marches Orientales, est basé à Arabel. Sous ses ordres se trouve l'officier de liaison des Dragons Pourpres avec le guet (et de facto, le chef de la police), le vétéran Dutharr (LB hm G11).

Les militaires sont soutenus par deux des clans les plus puissants (les très en vue Misrim et les discrets Thond), par des organisations (l'Œil du Dragon et les Mille Têtes) et par des marchands locaux indépendants, tous voulant qu'Arabel demeure une cité prospère et tolérante, ouverte au commerce.

Leur idée commune (et exacte) est que si Arabel devient une ville difficile et fermée, le commerce passera par des routes plus au sud, et que tous les Arabellois en souffriront.

Population : 16.998 (rôle actuel des impôts), presque tous humains. En incluant la garnison, les fermiers des alentours, et les personnes non enregistrées, la population estimée d'Arabel évolue entre 23.400 et 24.600. Se trouvant sur une route importante traversant le pays et vivant du commerce, la cité connaît une population marchande saisonnière importante. Sa population estivale moyenne (avoisinant sa capacité maximale de logement) tourne autour 25.600.

Bien qu'il n'y ait pas de non-humain en nombre significatif à Arabel, c'est une cité tolérante dans laquelle on peut trouver toutes les races à l'exception des gobelinoïdes. Les demi-elfes sont les plus communément vus, les petites-gens et les nains un peu moins.

Principaux produits : Charbon (extrait de la zone de la Passe des Gnolls), chevaux (élevés et entraînés pour la monte, le combat ou le labeur), mercenaires entraînés (90% humain, 7% demi-elfes, 3% autres), vin rouge sec, bière brune forte et amère, et fromage.

Forces armées : Garnison de l'Armée Cormyrienne (les Dragons Pourpres) de 2.020 hommes (y compris les patrouilles sur les routes, la garde du palais et les postes de garde).

En temps de guerre, les soldats sont aidés par la milice locale. Son effectif maximum atteint 2.000 personnes, entraînées à l'équitation, aux armes et au mouvement en formations, mais refusant l'entraînement à l'arc. Sa force permanente (connue comme le "Guet") est de 220.

Arabel était jadis sur la frontière orientale du Cormyr, et reste la base défensive contre les raids endémiques des orques et des Zhentilars des Rocterres (voir ci-dessous). Azoun et ses prédécesseurs ont essayé plusieurs fois, mais sans succès, d'établir une forteresse dans les Rocterres. La lutte continuelle et les peurs d'une autre attaque du Rebelle Gondegal ou de ses descendants (*RO0 à "Arabel") explique la garnison importante de la ville.

Des mercenaires peuvent également être engagés à Arabel. Ils tendent à être bien entraînés et équipés mais coûteux et peu nombreux. Le groupe le plus important est la Compagnie de mercenaires du Corbeau Rouge, forte de 110 épées.

Mages notables :

- Jestra (NB hf M(T)18)
- Mellomir (LN hm M27, S : histoire, prophétie et divination)
- Myschanta (CB hf M(A)14)
- Theavos (LN hm M17)

Cultes notables :

- La Demeure de la Dame, Temple de Tymora ; Haute Main de la Dame : Daramos Lauthyr (CB hm P11) ; 24 prêtres, 336 suivants. Depuis la Guerre des dieux (pendant laquelle Tymora est apparue en personne à Arabel), Daramos est devenu fier et ambitieux. Contre l'avis d'un clergé plus réaliste (comme Doust Sulwood), il a demandé une voix plus importante dans le gouvernement local, avec la reconnaissance d'Azoun — une baronnie pour lui aurait été un plus, et du reste à peine suffisant ! Daramos a également appelé le clergé terrestre de Tymora à reconnaître la primauté d'Arabel et de ses prêtres comme les plus sacrés et suprêmes servants de la Déesse.

Irrité par le mauvais accueil fait à ses requêtes, et déterminé à parvenir à ses fins, Daramos a porté les tarifs de son temple (pour les soins, l'entraînement et les autres services) à presque le double du prix normal. Il croit que les citoyens, apeurés par le souvenir de Tymora, paieront — et considère l'argent comme nécessaire pour accomplir ce qu'il voit comme une simple justice et la poursuite de la volonté divine de Tymora. La cité accueille également des chapelles vouées à Chauntéa, Déneïr, Heaum (en tant que "Celui Qui Veille Sur Les Voyageurs"), Lliira, Milil, Tempus et Waukyne.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Aucune connue (agents Zhentarim résidents).

Boutiques d'équipement : Complètes (partielles en hiver)

Repaires d'aventuriers : Arabel comporte de trop nombreuses auberges pour toutes les citer ici.

Les aventuriers sont particulièrement les bienvenus à l'Auberge du Grand Serpent (qualité/prix : bonne/coûteux ; voir "Éléments importants" ci-dessous) ; et à l'Auberge du Crâne d'Elfe (excellente/modéré) ;

- Auberge de la Strige Rouge (moyenne/bon marché) ;
- Auberge des Neuf Feux (bonne/bon marché) ;
- La Manticore Assassinée (moyenne/bon marché, et une source de commérages et de transactions louches).
- Ceux qui sont capables de payer le prix seront dirigés vers l'Orgueil d'Arabel (bonne/coûteux), ou le Repos du Faucon (excellente/modéré) ;
- Le Chevalier Fatigué (bonne/modéré).
- Les invités de la couronne sont généralement logés dans le pavillon des invités du Repos du Dragon et non au palais.
- Ceux qui prévoient un long séjour sont dirigés vers les nombreux meublés (ils seront probablement les mieux accueillis Chez Shassra (bonne/modéré)).

Personnages importants :

- Asgetrion l'Érudit (LN hm G1, S : monstres ; l'expert des gorgones, propriétaire de nombreux rouleaux de protection contre la pétrification).
- Blaskin "le Téméraire" (LN hm G1) ; "Ponts construits, granges dressées, clôtures et palissades érigées".
- Doust Sulbois, Chevalier de Myth Drannor (CB hm, P(maintenant) 9 de Tymora).
- Elmdaerle, Maître de la Guilde des Naturalistes (NB hm M2 S : zoologie, botanique).
- Islif Lurelac (NB hm G9).
- Khelve (CN hm G2), marchand : commerce de biens d'équipement.
- Peraphon de la Maison de Thond (CN hm G3), marchand : commerce des gemmes.
- Thurbrand des "Rocterres" (CN hm G8, **RO0*).
- Westar, Héraut du Roi à Arabel (LB hm G5) ; registre des naissances, des morts, des actes, du paiement des impôts, des témoignages, des billets à ordre et des décisions de justice.



Éléments remarquables de la Ville :

- Le Dragon Dansant, une fameuse taverne bruyante et un lieu d'engagement.
- L'Auberge du Grand Serpent, une minable auberge délabrée qui arbore l'enseigne de "l'Oie Sauvage". Parfois elle n'est pas vide, mais c'est plutôt un point d'eau rugissant pour aventuriers, fréquenté par de nombreuses créatures puissantes. L'auberge passe en fait de plan en plan et plus d'un y a trouvé l'aventure.
- Bazar d'Elhazir, une boutique de cadeaux connue pour ses trésors rares et coûteux comme des boucliers en écailles de dragon ou des baignoires en crâne de wiverne (les aventuriers lui fournissent une grande partie de son stock). Elhazir (CN hm M15) est connu pour vendre discrètement d'authentiques œufs de dragon à des acheteurs faisant preuve de discernement.
- Les Bains, une maison de bains luxueusement meublée, avec une salle de gymnastique, et un salon de beauté fameux pour sa splendeur voluptueuse.
- L'impressionnant chevalier couronné, une statue équestre de Dhalmass, le Roi Combattant de Cormyr.

Vie locale : Arabel a toujours été une étape animée pour les marchands sur la route des caravanes qui relie les terres riches en minerai qui bordent la Mer de Lune aux ports de Cormyr et plus loin à l'ouest.

Brièvement capitale du royaume rebelle sans nom de Gondegal, Arabel a toujours été une forteresse contre les dangers des Rocterres. Tirant leur nom de leur apparence accidentée et déchiquetée, les Rocterres s'élèvent comme un vaste plateau au-dessus des terres fertiles de Cormyr — des crêtes de lande entrecoupées par de profonds ravins traîtres et renforcées par des buttes rocheuses. Ses veines de calcaire au sud laissent leur place au nord et à l'ouest au granite nu, se transformant en montagnes au nord de la Haute Corne.

Un paysage aussi accidenté aide les bandits et les monstres à tendre des embuscades et à échapper aux poursuites. Les troupes d'Arabel ont toujours fait des patrouilles dans les Rocterres. Une patrouille typique se compose de 40 à 60 G3 et G4, commandés par un G6 ou un G7, à pied et bien fourni en archers et en aide magique sous la forme d'objets, de prêtres et de mages de guerre.

Ces efforts ne sont jamais parvenus à nettoyer les Rocterres. Dans les dernières années, les Zhentarim (voir Château-Zhentil) ont envoyé des troupes et des alliés orques dans la zone pour tenter de détruire l'influence de Cormyr, et les caravanes zhentishes peuvent passer au nord de Cormyr sans problème.

ARABEL

D'autres informations sur Arabel peuvent être trouvées dans le *RO0.*

Légende :
1. Le Dragon Dansant
2. Auberge du Grand Serpent
3. Bazar d'Elhazir
4. Les Bains
5. Monument à Dhalmass



Berdusk

Cité indépendante (alliée à Iriaèbor)

Qui dirige : Cylyria Dragonbreast, Haute Dame de Berdusk (LN hef B26) ; elle est plus souvent connue sous le nom de la "Dame Silencieuse" car elle chante et parle maintenant très rarement de sa voix douce. Elle a de nombreux amis chez les elfes, mais on ne lui connaît pas de mari ou d'amant de n'importe quelle race. Elle est douce et grave, mais elle peut devenir occasionnellement joyeuse et fantasque, se laissant aller alors à des farces et des fous rires. Sous son règne brillant et plus que discret, Berdusk est un membre de l'Alliance des Seigneurs (**RO0, RO1*).

Qui dirige réellement : Les bardes, les mages et les voleurs du Manoir d'Obscure, un collège de collecteurs de musiques, de connaissances et de savoir, créé par Cylyria et dominé par les mystérieux Ménestrels. Les gens du Manoir d'Obscure exécutent la volonté de Cylyria, sélectionnent les membres de la garde de la cité, et rassemblent des informations pour la Dame Silencieuse. Elle compte sur leurs conseils quand elle prend des décisions, en particulier sur ceux de Belhuar et Obslin Minstrelwish (voir ci-dessous).

Population : 56.400 (rôle actuel des impôts), passant à plus de 70.000 l'été (une grande variation annuelle due à une grande population marchande mouvante et à des hivers âpres qui poussent ailleurs ceux qui peuvent se le permettre). Parmi les résidents permanents, il y a des communautés importantes de nains, d'elfes, de gnomes, de demi-elfes et de petites-gens (+ de 4.000 chacune).

Principaux produits : Laine (en provenance des fermes de moutons dans la campagne environnante, en particulier du marché de la tonte dans la proche Asbravn), vin (le "berduskain noir" est un vin capiteux, doux et ardent, à l'arôme de fruits rouges, qui a une nuance d'ambre très sombre, presque noir. Il est hautement apprécié par certaines personnes à travers les Royaumes, atteignant jusqu'à 6 po la bouteille), barges, chariots (pour le commerce terrestre). Berdusk répare plus de chariots qu'elle n'en fabrique. Les chariots faits ici ont une assez mauvaise réputation, mais les roues fabriquées par les charrons de la cité sont considérées comme excellentes.

Forces armées : La garde de la cité (police et garnison), forte de 600 unités (475 hommes d'armes, ou combattants communs des deux sexes et de toutes les races, G2-G4, qui se spécialisent à l'arc et au bâton ; 75 lames, ou sergents, qui tendent à être des G7 ou des P(de Tempus) 5-6 ; et 50 maîtres-écus, ou officiers, de toutes les classes et de niveau 7-10). Les maîtres-écus ont tendance à être des membres du Manoir d'Obscure.

Berdusk entretient également sept groupes de vagabonds connus sous le nom de gantelets. Ils escortent les caravanes, les pèlerins et les autres voyageurs (gratuitement), les protégeant contre les attaques des Zhentarim venant de la Forteresse Noire et des autres attaques de bandits ou de monstres. Ils montent parfois des raids dans les montagnes pour prendre en embuscade les Zhentilar ou nettoyer des tanières connues de monstres.

Chaque gantelet est composé de 60 à 140 archers montés et aventuriers, de miliciens, de forçats (une période de service est une sentence commune pour le non-paiement de dettes ou d'autres crimes légers) et de mercenaires, menés par des héros du Manoir d'Obscure ou par des Ménestrels. De nombreux aventuriers indépendants dans une mauvaise passe s'engagent dans un gantelet pendant un certain temps. Quand Berdusk est en guerre (c'est-à-dire contre une horde d'orques ou une grande armée en campagne venant d'Amn), jusqu'à 18 gantelets peuvent être alignés, chacun pouvant comporter jusqu'à 300 membres. Le grand nombre de types d'aventuriers se trouvant à Berdusk (et plus spécifiquement au Manoir d'Obscure) peut également être soumis au service militaire.

Mages notables :

- Shambarin "Cape d'Ombre" (CB hf M14), anciennement V7, une recluse bourrue et barbue qui prétend être un homme (à l'aide d'une fausse barbe) pour se dissimuler de vieux ennemis amniens, qui la reconnaîtraient comme la voleuse Keltie "hanches de soie" Silmar, toujours recherchée comme hors-la-loi pour ses vols audacieux de gemmes, d'or, de parfums et de soie dans de nombreuses caravanes.
- Beldegar Virthalan (CN hm M(I)16), un sinistre collectionneur reclus d'objets magiques et de monstres gardiens.

Cultes notables :

- La Chambre Intérieure, temple de Dénëir ; Haut Scribe Althune Dembrar (NB hf P14) ; une femme magnifique, mais âgée, experte en sceaux de mage, runes, glyphes et symboles magiques ; 14 prêtres, 26 suivants. Ce temple tire son nom du fait qu'il est actuellement un petit sanctuaire dans le Manoir d'Obscure. Ce dernier n'existe pas officiellement. En fait, le grand complexe de bâtiments dans lequel est situé le temple fait officiellement partie du Sanctuaire de Dénëir, mais tous ceux qui vivent à Berdusk connaissent la vérité.
- La Ferme Demeure de la Forte Main Droite, temple de Heaum ; Œil Vigilant du Dieu Tathlosar Brimmerbold (LN hm G18) ; For 18/69 ; 36 prêtres, 126 suivants.
- Tour du Chant Harmonieux, temple de Milil ; Maîtresse de chant Uluene Maertalar (NB hf P16) ; 11 prêtres, 86 suivants.
- Le Siège du Savoir, temple d'Oghma ; Haut Maître du Savoir Bransuldyn Mirrortor (N gm P9), un ancien aventurier amoureux des fêtes qui possède de grandes collections de déguisements et de livres rares.
- Chapelles de Leira, de Lliira, de Tempus et de Waukyne.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Les gens du Manoir d'Obscure (qui éliminent ou absorbent tous les compétiteurs essayant d'opérer à Berdusk).

Boutiques d'équipement : Partiel (médiocre en hiver).

Repaires d'aventuriers :

- Auberge et Taverne du Cerf Courant (excellente/modéré) ;
- Auberge et Taverne de l'Ours Noir (bonne/modéré) ;
- Auberge du Signe de l'Épée d'Argent (bonne/bon marché) ;
- Auberge du Jeu d'Hullybuck, recel et écuries à louer ; les clients petites-gens la préfèrent (moyenne/bon marché).

Personnages importants :

- Belhuar Thantarth (CB hm B9), Ménestrel et homme d'esprit local.
- Narshanna Thaur (NM def V12).
- Obslin Minstrelwish (NB pgm B7).
- Olbrimsur "Bois-tonnerre" Thunderwood (LB hm R10), qui monte des expéditions régulières d'aventuriers indépendants pour chasser des géants, des gobelinoïdes et d'autres monstres.
- Theeryn Bloodgarth (NB hm G14), un entraîneur de combattants, riche et expérimenté.

Éléments remarquables de la ville : Berdusk est une cité de hauts bâtiments en pierre serrés les uns contre les autres avec des toits hauts perchés. Ses rues étroites comportent de nombreux caniveaux qui mènent à de larges égouts, pour parer aux lourdes chutes de neige hivernale. En son centre se dresse une butte rocheuse dont la couverture d'arbres a été conservée par la Haute Dame et ouverte comme un parc. De cette butte jaillit la Source Claire ou la Sulduskoon (qu'on ne doit pas confondre avec la Sulduskoon située plus au sud, au Téthyr). Une seconde élévation rocheuse, au nord-ouest, est couronnée par le Château de la Haute Dame. Il est entouré, sur les pentes en contrebas, par les temples, les chapelles et les hautes demeures des riches.

Berdusk n'a pas de noblesse, mais une classe supérieure opulente. Les membres de cette dernière ont tous tendance à résider à



proximité du château, au milieu des meilleures tavernes et salles de fêtes. Autour des maisons des riches, se dressent les maisons à trois ou quatre niveaux de la classe moyenne marchande. Une maison haute typique comporte une échoppe ou un bureau au niveau de la rue, avec une cave en dessous pour stocker ; le logement du propriétaire est au niveau au-dessus, surmonté d'un ou deux étages d'appartements. "Plus froid qu'un grenier berduskain en hiver" est un proverbe largement répandu dans les Royaumes, basé sur une réalité froide (très froide).

Une base du Transmarche des Mille Têtes est située juste à l'intérieur de la cité, à la porte sud-est de la Route de la Rivière. De nombreux grands enclos, marchés et zones de triage de caravanes s'étendent juste à l'extérieur des murs de la cité.

Vie locale : Berdusk est une cité fortifiée qui fut fondée initialement pour être une étape protégée sur une route commerciale terrestre. Des rapides ("les Marches-Brisantes", une série de petites chutes) sur la Chionthar juste en amont de Berdusk font du passage dans les deux sens un exercice fatigant et dangereux.

Les bateaux doivent être guidés dans des canaux aménagés d'un côté ou de l'autre des cascades, attachés par des cordes à des câbles-guides, installés il y a longtemps par des nains locaux, et hissés avec précaution. Le puissant flot de la Chionthar lutte contre l'équipage pendant tout le passage, menaçant de séparer le bateau de son câble et de le faire tournoyer dans le courant pour le briser sur les rochers. Les radeaux ne peuvent en aucun cas faire le trajet ; des chalands délabrés et à hauts flancs doivent plutôt être utilisés, les marchandises étant remises sur les radeaux après qu'ils aient été réassemblés en amont ou en aval des chutes. Ceux qui essayent de passer à travers les Marches sur un radeau, au mieux le perdent avec les marchandises, mais au pire y laissent le plus souvent leurs vies. De rares kelpies d'eau douce sont connus pour hanter les eaux juste en aval des Marches.

Avec les années, une cité de fabricants de barges, de charretiers et d'autres marchands s'est développée sur les rives de la Chionthar, où une petite source jaillit pour se jeter dans la rivière. Cette source est parfois appelée la "Rivière" Sulduskoon, mais elle fait moins de huit cents mètres de longueur, même si son débit est fort et qu'elle soit large.

Les déprédations croissantes des orques et des bandits (et plus tard des groupes de pillage zhentilars) ont poussé les races environnantes aux dispositions plus pacifiques à se déplacer vers la cité en développement. Ils la fortifièrent pour une protection mutuelle.

Des nains, des gnomes, des petites-gens, des elfes et des demi-elfes rejoignirent l'établissement humain de Berdusk. Ce nom vient d'un combattant local célèbre pour ses massacres d'orques. Le village était précédemment connu sous le nom de Sulduskoon, ou "Source claire" pour les elfes.

Berdusk a toujours été marquée par la prédominance des marchands et la coexistence tolérante de toutes les races, à l'exception des gobelinoïdes maléfiques. Son peuple a toujours été intéressé par les nouvelles des Royaumes, car les guerres et les richesses des terres lointaines ont un grand effet sur le commerce terrestre qui nourrit la cité. Le juron berduskain "Par la fureur de la rivière !" reflète cette importance du caprice et du transport.

Légende :
1. Château de la Haute Dame
2. Butte rocheuse de la Source Claire
3. La Sulduskoon
4. La Chambre Intérieure, temple de Déneïr (Manoir d'Obscure) ; les autres temples et chapelles sont tous autour.
5. Base du Transmarche des Mille Têtes

BERDUSK

Calonte

Cité indépendante

Qui dirige : Bellas Thanatar, Sceptre Suprême de Calonte (NM hm F12), connu pour collectionner et utiliser de nombreux objets protecteurs et armes magiques.

Qui dirige réellement : Les Ducs Marchands, six anciens compagnons aventuriers de Bellas (qui étaient dans la "Bande de Bellas" il y a vingt hivers de cela). Chaque duc dispose d'une voix dans toutes les décisions politiques majeures (Bellas a un droit de vote double).

Les ducs sont : Irithar "le Noir" (NM hm M15), un homme froid et sadique connu pour ses "charcutages" créatives des apprentis qui lui ont déplu ; Saleska Mutharl (CN hf P11), "Bouclier de Tempus" ; Alascartha Vyperwood (CN hf G9) ; Pirithin Alagost (CN pgm V14) ; Halabanth Ormsarr (NB hm M(I)14) ; Haldyn Stormkin (NB hm G10), possède une taille de 2,7 m et une Force de 18/76.

Population : 86.012 (rôle actuel des impôts) ; la population passe en été à environ 88.600. 6.200 demi-elfes au moins résident en permanence dans la cité et ils entretiennent une rivalité vive, mais généralement amicale, au niveau social et commercial avec les quelques 3.000 nains résidents permanents.

Principaux produits : Viandes en conserve, laine, cuir et vélin (du bétail venant des terres agricoles environnantes dans le Vaste).

Forces armées : Six golems de pierre (contrôlés par les ducs) font office de gardiens des portes, une marine de six navires et leurs équipages de 73 hommes (dirigés par des guerriers du 6ème ou 7ème niveau) et une armée de métier, les "Dents de Calonte".

Les dents sont des guerriers chahuteurs mal entraînés, mais bien équipés. Ils se livrent à une piraterie occasionnelle dans la Langue ou à des parties de chasse à l'orque à l'intérieur des terres, dans le Vaste. Ce sont des guerriers du 1er au 3ème niveau, au nombre de 6.000. Ils sont commandés par 20 capitaines de guerre, guerriers du 5ème niveau. Chaque capitaine de guerre dispose d'un mage de combat en renfort (illusionnistes du 4ème niveau, tous apprentis du Duc Halabanth) et relèvent des deux barons de la cité.

Les barons sont deux doppelgängers sous le contrôle magique d'Iritar. Ils servent d'éclaireurs et d'espions à l'intérieur de la cité pour les ducs. Ils sont équipés d'objets magiques pour leur défense personnelle. Ils apparaissent comme deux combattants affirmés et endurcis de niveau moyen, Uthorn et Wenszin.

Calonte engage en permanence des mercenaires dans l'attente d'attaques d'orques ou d'une entrée en guerre. De telles unités sont connues sous le nom de "lances" et sont commandées directement par les barons. Elles semblent supporter la plus grande partie du choc des combats réels, laissant aux Dents les raids, les embuscades et les charges au dernier moment d'une bataille pour décider de la victoire (et la prendre à leur compte).

Mages notables : Aucun connu. Hormis Iritar, aucun mage d'un niveau supérieur au 5ème pratiquant ouvertement ne réside à Calonte. On suspecte qu'Iritar dépouille et détruit tout magicien qui s'arrête trop longtemps, afin de maintenir le règne sûr des ducs. Minsker Halbar (NB hm M5), qui tient la librairie d'Halbar (voir ci-dessous), un homme calme et vénérable, est le mage le plus accompli parmi les habitants de Calonte.

Cultes notables :

- La Demeure des Crochets Écarlates, temple de Loviatar ; Maîtresse du Fouet, Shaleen "Baiser de serre" Oomreen (LM hf P14) ; 24 prêtres, 2 douleurs en permanence, 114 suivants.
- Demeure de la Lune d'Argent, temple de Séluné ; Haute Prêtresse, connue également sous le nom de "Maîtresse de la Lune", Wyndra Syrylstone (CB hf P19) ; 22 prêtres, 229 suivants.
- Chapelles d'Aurile de Malar, de Talos, de Tempus et de Waukyne.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Les Capes d'Ombre, une organisation mystérieuse et répandue de voleurs et d'espions de niveaux faibles et indéfinissables qui sont contrôlés par le Capuchon de la Nuit (de nouveau Iritar, sous l'un de ses nombreux déguisements, bien que personne, même parmi les Ducs, ne soit conscient qu'Iritar et le Capuchon de la Nuit soit une seule et même personne). La plupart des citoyens de Calonte suspectent que les Ducs et les Capes d'Ombre travaillent de concert ou ont conclu un accord quelconque, sans quoi les seconds auraient été exterminées sans pitié depuis longtemps.

Boutiques d'équipement : Complet (partiel en hiver).

Repaires d'aventuriers :

- Auberge des Feux Rouges, lieu vaste et populaire avec une clientèle multiraciale, où les cuisiniers de terrine de sanglier, les filles de joie et les vendeurs de vin de toute la ville, servent dans les chambres (bonne/cher).
- Auberge et Taverne de la Licorne Pleureuse, un endroit calme et confortable du côté des quais, apprécié par les personnages maléfiques qui souhaitent mener leurs affaires. La règle "pas de combat" est strictement observée par tous, car les transgresseurs semblent toujours avoir rencontré un cockatrice et fini comme décorations de cave (bonne/modérée).
- Auberge et Taverne de la Vierge Moqueuse, un endroit gai et vivant qui s'est spécialisé dans la bonne nourriture et le plaisir des aventuriers (excellente/modérée).
- Auberge de la Tête du Dracosilic, un endroit calme et modeste, plutôt snob, où plane une gloire fanée, mais avec un certain nombre d'entrées dérobées et de bouches d'égout pour des fuites rapides (faible/bon marché).

De nombreux autres établissements dans la cité offrent des logements, mais les aventuriers trouveront leurs règles par trop restrictives (interdiction des armes, dépôts élevés contre les dégâts, heures d'ouverture des portes limitées) et un accueil frais au mieux.

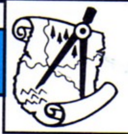
Personnages importants :

- Santrin "le Talentueux" (NB gm G1), un tailleur d'ivoire, d'ambre, d'obsidienne, de jade et de marqueteries en bois précieux, fameux sur toute la Langue. Il produit un travail exquis, mais ses prix sont élevés et son carnet de commandes est plein pour longtemps.
- Tanshiver "le Barde" (CB HM G4) n'est pas du tout barde mais un S : folklore humain et musique sur la Langue du Dragon.
- Yathla "Étoile Scintillante" Oloryn (LN hf G2), une chirurgienne esthétique et une maquilleuse hautement talentueuse, compétente pour la comédie et les déguisements humains de toutes sortes, pouvant être engagée par les aventuriers.

Éléments remarquables de la Ville : Calonte est dominée par le large delta de la Vespre, qui coule du centre de la cité pour se déverser dans la Langue du Dragon. En plein milieu de l'été, la boue puante de ce delta fertile est le terrain de jeu des enfants de la cité, et le champ de travail traître des pêcheurs de coquillages et des ramasseurs de vers.

Le reste de la cité est un ensemble indescriptible de bâtiments en pierre grise serrés les uns contre les autres sans parc ni arbre pour rompre la monotonie. Les rues pavées sont généralement jonchées de détritus et plongées dans la puanteur, recouvrant la ville, des tanneries des quais et des eaux du port qu'elles polluent.

Les édifices appartenant aux puissants et aux riches se dressent au nord et à l'est, le long de la muraille de la ville. Les marchands et ceux qui ont réussi vivent au sud, laissant



le centre et l'ouest (les quais) en guise de zone de travail et de quartiers pauvres. C'est probablement la ville la plus sordide de la Langue du Dragon.

Les visiteurs chercheront en vain des repères. La structure la plus remarquable est peut-être le temple à double flèche de Loviatar, d'où peuvent souvent s'entendre des cris étouffés.

Le plus grand bâtiment de Calonte est la forteresse des Cinq Vautours, un vieux et massif château qui était là avant que Calonte ne devienne une ville. Il tire son nom du souvenir de barons voleurs morts depuis longtemps. Il sert maintenant de casernes et de geôles, ainsi que de lieu d'accueil pour les bureaux utilisés par le Sceptre Suprême et les Ducs. Une blague purement locale se réfère à cet endroit comme le "Perchoir des Sept".

Chaque duc dispose d'une résidence palatiale à proximité de la forteresse, qui est reliée au Donjon du Sceptre, où vit Bellas, par un pont suspendu en pierres érodées.

Rivalisant en taille avec la forteresse, les plus grandes tanneries sont situées dans la partie septentrionale de la ville où la muraille rejoint les flots. Une autre plaisanterie du cru dit qu'il n'y a pas besoin de tour de garde ici car "L'odeur de la tannerie suffit à elle seule à garder nos arrières".

Vie locale : Calonte, autrefois le village de Port-Vespre, est la troisième plus grande cité du Vaste derrière Tantras et Corbentre.

Pour les aventuriers, Calonte est un lieu aussi bien intéressant que proscrit. Toujours baignée d'intrigues et de rumeurs, elle est fréquemment le théâtre de cris et de heurts métalliques dans les rues après la tombée de la nuit, les corps recroquevillés étant retrouvés sur le pavé au matin.

La magie maléfique y est endormie, le savoir de la Langue du Dragon enfermé, dissimulé mais pas à tout ce qui dort profondément. "Calonte est un endroit qui sent la mort, comme cela a toujours été", est une opinion commune. Elle fut une cité libre dès le début, mais plutôt hors-la-loi — un refuge pour les hors-la-loi.

Une légende persistante au sujet de la ville indique que quelqu'un y conserverait un énorme lézard carnivore, plus gros que deux bœufs, caché dans une cave ou dans une fosse d'aisances, et qu'il le laisserait errer en toute liberté les nuits sans lune dans les rues pour festoyer de tout ce qu'il trouve.

Calonte a assurément peu de malfrats pour une cité aussi sordide, mais certains disent que des esclavagistes opèrent tranquillement dans la cité, s'arrangeant avec les ducs. Ceux qui disparaissent la nuit, disent-ils, finissent dans les navires bondés d'esclaves, voguant à travers la Mer Intérieure vers Port-Ponant ou le golfe de Vilhon, et non dans l'estomac d'un quelconque monstre fantaisiste.

C'est presque certainement vrai — mais cela n'explique pas entièrement les énormes marques de dents sur les antérieurs de chevaux trouvés gisant dans un caniveau en certains matins gris ni les étranges ailerons ressemblant à ceux de requins (ou de bulette) vus parfois se déplaçant dans la fange de l'embouchure de la Vespre.

Une autre légende parle de riches trésors nains, du temps où tout le Vaste était un royaume nain. Ils gisent cachés, poursuit l'histoire, quelque part dans la cité, le lieu exact étant oublié.

Légende :

1. La Forteresse des Cinq Vautours
2. Le Donjon du Sceptre
3. La Demeure des Crochets Écarlates (temple de Loviatar)
4. La Demeure de la Lune d'Argent (temple de Séluné)
5. Auberge des Feux Rouges

CALONTE

N

1

2

3

4

5

Château-Zhentil

Cité-État indépendante

Qui dirige : Premier Seigneur Chess (CN hm F3 ; anciennement un M3 et un P(de Leira)3), un gros glouton couard et fat, qui a énormément peur de Manshoun, et qui dirige un Conseil des Seigneurs (actuellement 16).

Qui dirige réellement : Manshoun (LM hm M(maintenant)19) qui possède de nombreux objets magiques et est toujours masqué ; voir **RO0*. Manshoun dirige en raison de son commandement sur les LM Zhentarim (voir **RO0*). Actuellement au nombre approximatif de 7.000 (et répandus dans tous les Royaumes), les Zhentarim vont des G1 aux mages et prêtres de Baine de haut niveau, et comprennent des tyrannœils (voir Manxam dans le **RO0*), des dragons maléfiques, le Haut Prêtre Fzoul Chembryl (voir ci-dessous) et d'autres seigneurs de Château-Zhentil.

Population : 79.000 (estimation en hiver), s'élevant à 85.600 environ en été.

Principaux produits : Métaux de toutes sortes, armure, armement et autres produits métalliques, gemmes, charbon, fourrures et liqueurs.

Forces armées : Les Zhentilar, actuellement comptant quelques 22.000 soldats d'élite équipés d'armures de plates, et soutenus par environ 16.000 mercenaires (de tout niveau et qualité). Ils sont basés tout le long de la Longue Route et dans la Citadelle du Corbeau (voir ci-dessous) ; seuls environ 5.000 d'entre eux résident à Château-Zhentil.

Les forces et les détails des patrouilles de rue et de campagne sont donnés dans le **RO0*. La "Justice" est entre les mains du magistrat Osconivon (LM hm G10, gardé par deux baillis géants de pierre et des soldats Zhentilar) et est rendue sous la forme d'un enrôlement forcé dans les Zhentilar, la mort sur-le-champ ou un procès par un combat dans l'arène de la cité.

Mages notables :

- Masyr (CN hm M(I)7), propriétaire de la Taverne et Maison de Plaisir de l'Écharpe Verte et de la Compagnie Marchande des Anneaux Verts ; toujours à court d'argent liquide ; un professeur bien disposé.
- Shanalar (CN hf M16) une monteuse de griffon et une chercheuse de nouveaux sorts au tempérament ardent, calmement mais fermement opposée aux Zhentarim.

Cultes notables :

- L'Autel Noir, complexe religieux de Baine ; Haut Prêtre Fzoul Chembryl (LM hm P13) ; voir **RO0* ; 18 prêtres, 330 suivants, tous Zhentarim. Ce culte est traditionnellement lié, mais en est actuellement séparé, à la Chapelle Sombre.
- La Chapelle Sombre, temple de Baine ; Haut Inquisiteur Ginali (LM hm P10) ; 34 suivants, 96 suivants. Ce temple est le siège du culte orthodoxe de Baine.
- Un autre schisme a encore eu lieu, parmi les Bainites adorant maintenant ouvertement Cyric, le Soleil Noir : le Cercle des Ténèbres, temple de Cyric ; Haut Prêtre Maskul Mirromane (NM hm P18) ; 11 prêtres, 3 suivants.
- La Haute Demeure de la Chasse, temple de Malar ; Maître de Chasse Baerdeth Malagar (CM hm P(Sp)16) ; 11 prêtres, 19 suivants.
- La Tour de la Douleur Exaltée, temple de Loviatar ; Haut Seigneur de la Torture Ulamyth Quantor (LM hm P17) ; 14 prêtres, 19 suivants.
- Chapelles d'Aurile, de Tempus, de Tymora et d'Umberlie.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Les Vers, servants des Seigneurs régnants. Appelés les "naug-orls" (les vers maléfiques) par les citoyens craintifs, ces 600 et quelques voleurs espionnent (dans toutes les tavernes et auberges), enlèvent, assassinent, effectuent des arrestations et des faux, et arrangent des preuves. Environ une centaine sont des V3 ou plus. Tous font leur rapport via une chaîne secrète et labyrinthique de commandement au "Doigts de la Nuit" leur mystérieux chef. L'actuel Doigts de la Nuit est Shounra Shalassalar, une CN hf V14 qui se fait passer pour une reine des plaisirs (voir ci-dessous).

Château-Zhentil est également la principale base opérationnelle des Zhentarim, ou du Noir Réseau. Manshoun est le chef des Zhentarim, aidé par Fzoul Chemnryl de Baine. De ce fait, nombreux sont ceux qui confondent dans leurs paroles Château-Zhentil et les Zhentarim. Les deux ne sont pas confondus, mais profondément entrelacés.

Boutiques d'équipement : Complet.

Repaires d'aventuriers : Les tavernes de Château-Zhentil sont des lieux dangereux, aux lumières obscures, la plus connue des visiteurs étant le Dragon Rugissant (bonne/coûteux).

Les auberges de la cité sont relativement peu nombreuses, froides et fonctionnelles. Elles accueillent quiconque pouvant payer et comprennent :

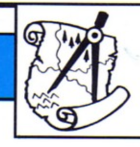
- La Trompette d'Argent (bonne/coûteux) ;
- Le Repos du Héros — bruyante mais confortable (bonne/modéré) ;
- La Tour d'Oparil, poussiéreuse (bonne/modéré) ;
- L'Aigle du Nord (moyenne/modéré);
- L'Œil du Serpent, une ruine ouverte à tous les vents et faisant eaux de toute part (pauvre/modéré);
- et l'Orgueil de Château-Zhentil — sale et froide, "où même les pots de chambre fuient" ironisait un hôte dégoûté (pauvre/modéré).

Tous les services et les boutiques de la cité sont coûteux ; les propriétaires n'ayant pas vraiment le choix.

Personnages importants :

- Asdag, Haut Prêtre de Baine (LM hm P10), bras droit cruel et froid de Fzoul, chef de la sécurité interne de Château-Zhentil.
- Baergus (CN hm G5) un marchand très actif dans les biens d'équipement sur la Langue du Dragon.
- Guthbert Goltammeur (CN hm G(maintenant)8), capitaine de guerre ; une brute ressemblant à un bœuf, qui commande les forces mercenaires zhentish dans la vallée du Tesh.
- Seigneur Orgauth (NM hm G(maintenant)10), un vétéran impitoyable de nombreuses guerres qui garde son indépendance vis-à-vis des Zhentarim avec une citadelle personnelle et une garde de 76 hommes d'armes.
- Ringult Hornhelm (CN hm G14) effectue un commerce lucratif avec les marchands de passage : nourriture pour les Zhentilar contre du métal et des armes.
- Ulgrym (CN hm G13) ; capitaine vétéran de l'armée des Zhentilar, en charge de la défense de la cité.
- Yorel (NM hm G(maintenant)7), un commandant Zhentilar vétéran, un chef prudent utilisé pour commander de nombreuses patrouilles, gardes, reconnaissances et attaques importantes.

Éléments remarquables de la ville : Château-Zhentil (la "Porte de Thar") est une cité de pierre noire, entassée derrière ses remparts. La plupart des bâtiments comportent six étages, s'alignant les uns à côté des autres comme de sombres falaises surplombant les rues. La sanguinette et le lichen poussent sur ses rues pavées, mais on ne peut voir aucun arbre dans la cité. De grandes portes en fer scellées dans des murs de bâtiments peuvent verrouiller les rues importantes dans le cas d'une invasion (ou, comme les locaux disent avec un sourire forcé mais calmement, d'une révolte).



Depuis l'ascension des Zhentarim, les soldats sont partout et des groupes de pression parcourent les rues, ainsi que les toujours observateurs mages mineurs des Zhentarim (appelés par le peuple "naugadar"; littéralement les "chiens mauvais") et les sadiques et dépravés prêtres de Baine. Château-Zhentil est une cité de peur ; les citoyens marchands ne sont que trop heureux de voyager pendant de longues périodes, en dépit de l'accueil froid que leur réserve leur citoyenneté n'importe où dans Féerune.

Les visiteurs essayent souvent de visiter les infâmes reines des plaisirs de la cité, en cape de fourrure et robe de soie, dans leurs chambres en haut des escaliers, mais les rues ne sont pas sûres la nuit, étant fréquentées par les voleurs, les monstres — et, pire même, par les autorités !

Vie locale : Première cité humaine construite sur la Mer de Lune, Château-Zhentil a toujours été prospère en raison des richesses minérales extraites du Nord de la Mer de Lune. A l'origine un campement de caravanes, sans fortification ni loi et souvent rasé, elle fut fortifiée par Orlephar Flostren de Chancelgonte. La forteresse de Flostren fut achetée par 12 marchands. Ils étaient dirigés par Elephstron. Ayant besoin d'un magicien, ils invitèrent un certain Zhentar à devenir à leurs côtés un seigneur de la cité à la croissance rapide. Il accepta et tua discrètement la plupart des 12 membres initiaux, nommant ses propres amis maléfiques pour prendre leur place de seigneur, et introduisit le culte de Baine dans la cité. C'est un Elephstron horrifié qui tua Zhentar, mais qui périt au cours du combat.

Les soutiens de Zhentar renommèrent la cité Château-Zhentil en son honneur et l'étendirent significativement. Alors qu'ils vieillissaient, ils atteignirent le stade de liche un par un, permettant à des apprentis de prendre leur place. Ces liches errent dans la cité la nuit, alors que leurs esprits de morts-vivants se détériorent, espionnant et attaquant les citoyens pour obtenir de la magie, dont elles ont besoin pour leurs recherches infâmes ou pour l'amusement. "Celles-qui-marchent-la-nuit" sont grandement craintes, bien qu'il semble que peu parmi elles soient encore mobiles.

Château-Zhentil fut en guerre avec de nombreux voisins et devint forte militairement. Sa puissance la servit bien quand les hordes d'orques et d'ogres attaquèrent les rives de la Mer de Lune. Les Zhentish furent capables de repousser les attaquants et d'amener les autres cités de la Mer de Lune à un accord sur le fait qu'une défense commune devrait être instaurée. La Citadelle du Corbeau, une vieille ruine, fut refortifiée et accueillit des garnisons de toutes les cités.

Lors des dernières années, Château-Zhentil est redevenu belliqueux sous la direction maléfique des Zhentarim, contrôlant ou occupant de nombreuses installations voisines, levant de grandes armées de mercenaires et prenant le contrôle de la Citadelle du Corbeau pour elle seule. Les Zhentarim (mages, prêtres, guerriers et voleurs du Sombre (ou Noir) Réseau de Manshoun) dirigent les armées Zhentilar dans une campagne de destruction ou de domination impitoyable de toute opposi-

Légende :

1. L'Autel Noir (complexe religieux de Baine)
2. La Tour Haute (du Seigneur Manshoun)
3. Le Grand Hall de Château-Zhentil (tribunal, hall de réunion des seigneurs)
4. Pont du Tesh
5. Pont de la Force
6. Le Dragon Rugissant (taverne)

CHÂTEAU-ZHENTIL

1 2 3 4 5 6

N

tion sur leur "Longue Route vers les Richesses", une route caravanière contrôlée qui va de Château-Zhentil à la Côte des Épées via la vallée du Tesh, le Valdague, les Rocterres, l'Orée du Désert et les Marches des Gobelins, la Passe du Serpent Jaune (gardée par la grande Forteresse Noire des Zhentarim), la Gorge du Crâne, la Passe de l'Aube, Llorkh, Eauforte et la Rivière Delimbiyr.

Les Zhentarim travaillent actuellement à détruire le Valombre, la dernière résistance du Valdague, de Tilverton, d'Asbravn, de Sécombre et du Gué-de-la-Dague, mais ils ont subit des revers récents au Château de Lancedragon et à Yulash.

Les armes de Château-Zhentil sont un poing portant un gantelet noir le dos visible et tourné vers le haut, sur un bouclier orange bordé de cramoisi. Une grande gemme taillée est posée sur le poing ganté. Ces armes sont en général inscrites sur des bannières d'un pourpre très sombre (presque noir).

Les Zhentarim utilisent rarement n'importe quel type d'insigne, mais les engagés et les alliés peuvent le faire, affichant la marque Zhentarim d'un cercle rouge sur un champ noir.

Les étrangers sont avertis que "Zhents" et "Zhentish" se réfèrent aux habitants et à leur travail, que les "Zhentilar" sont les soldats de la cité, actuellement contrôlés par les "Zhentarim", et que ces derniers sont les membres maléfiques du Noir Réseau ; ceux qui utilisent mal ces termes dans la cité, le payent souvent de leur vie.



Marque de Ménestrel : "Endroit dangereux"

Daerlune

Cité de Sembie

Qui dirige : Halath Tymmyr, Haut Bergueune (LN hm F5 retiré) un vieux marchand costaud et amical, amoureux de la bonne chère, du bon vin et des conversations oiseuses.

Qui dirige réellement : Allathast, commandant de la garde (et à travers lui le Culte du Dragon : des combattants, des marchands et des magiciens maléfiques et égoïstes qui adorent des dragons morts-vivants ou "dracoliches", et qui utilisent Daerlune comme refuge). Le culte ne conduit pas ouvertement d'activités à Daerlune, et Allathast est bien plus un allié involontaire contrôlé par des amis de confiance et la magie du culte. De plus il n'en est pas membre. Le culte se contente d'utiliser Daerlune pour stocker ses armes, ses richesses, mettre au repos ses membres et profiter du minuscule trafic d'esclaves ; voir ci-dessous.

Population : 44.000 (enregistrés) ; la population réelle estimée est plus proche de 49.600 (plus ou moins 3.000, plus en été et moins en hiver), presque entièrement (96%) humaine. Sinon, les petites-gens et les demi-elfes sont les plus nombreux. Daerlune est assez tolérante envers tous les êtres à l'exception des demi-orques et des créatures plus mauvaises.

Principaux produits : Laine (connue pour des couvertures et des capes épaisses et bien faites dans tous les Royaumes), lin, bétail (marché agricole, production de viande découpée, assaisonnée, faisandée et fumée pour les contrées avoisinantes).

Forces armées : La garde (forte de 412 à 446 unités, en fonction de la saison ; elle est plus forte en hiver, pour patrouiller sur les routes environnantes contre les loups et les brigands). Elle sert également de police locale. Elle est bien entraînée et équipée, et vêtue de surcots distinctifs oranges portés sur une armure de plates. Dans les rues, elle évolue en patrouilles de huit hommes, armés de masses, de marteaux de guerre, de dagues et d'épées larges. Le Maître d'Armes (entraîneur et intendant) Tarbrost "Taureau" Mathos, célèbre pour sa corpulence et ses magnifiques moustaches. La garde est assistée par une milice locale, comportant 2.000 guerriers du 1er niveau, bien que cette dernière soit mal entraînée et utilisée uniquement à contrecœur par la garde.

Mages notables :
• Aerbrant (LN hm M17) un homme âgé et sympathique aux souvenirs étonnants et aux pouvoirs mortels, qui prétend être bien plus gâteux qu'il ne l'est réellement, pour mieux prendre la mesure de ceux à qui il a affaire.
• Elmareen Whistestone (NB def M12), une gracieuse chercheuse bien en chair, plongée dans des grimoires de magie. Elle accepte d'entraîner ceux qui payent bien et qui évitent de l'ennuyer ; elle est plaisante de nature mais c'est "une sombre furie quand elle est en colère", selon Khelben d'Eauprofonde qui l'a vue une fois mettre en déroute toute une caravane d'esclaves calishites pour secourir un ami prisonnier. Les soi-disant voleurs sont avertis qu'Elmareen a fait sa fortune d'aventurière en tuant plusieurs dragons noirs et rouges — et, au moins une fois, seule.
• Sander "Voix de soie" Kathklan (NM hm M(N)16) un homme ronronnant et dangereux aux recherches magiques sinistres et très personnelles, trempant dans de nombreuses intriques sembiennes et connu pour faire des potions et des poisons à des prix très élevés.

Cultes notables :
• La Demeure de la Chevelure de Feu, complexe religieux dédié à Sunie ; Haute Prêtresse Thauma Maskalar (CB hf P21) ; 48 prêtres — 90% de femmes humaines ou demi-elfes — et 336 suivants. Ce temple clos a sa propre enceinte, qui entoure un jardin planté d'arbres soigneusement taillés, orné de tonnelles, de fontaines, de chemins et de clairières romantiques, et tout ce qui est nécessaire aux cérémonies nocturnes. Au centre du terrain du temple (connu comme le "Terrain de jeu de Sunie" par les fidèles et comme les "Bois Sauvages" par les autres citoyens) se dressent les bâtiments du temple. De petits belvédères en pierre s'ouvrant dans le jardin sont reliés par des corridors voûtés aux halls luxuriants et aux hautes salles de la Demeure. Chaque couloir est bordé des appartements des prêtres et des quartiers pour les visiteurs. A l'extérieur, chaque bâtiment principal est relié aux voisins par des ponts suspendus en pierre. Ils sont tenus chauds et accueillants par la magie durant les mois d'hiver, et rehaussés de plantes grimpantes et rampantes pour encourager de magnifiques oiseaux (que les prêtres élèvent et apprivoisent) à s'y percher. Les arches gracieuses de ces ponts sont célèbres à travers Féerune comme la gloire couronnante d'un lieu à la douce beauté.
• On peut également trouver dans la cité des chapelles d'Azouth, de Déneïr, de Lathandre, de Leira, de Lliira, de Loviatar, de Malar, de Mystra, de Shar et de Tymora.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Aucune. Les voleurs sont traités avec



dureté à Daerlune (voir ci-dessous "Vie locale").

Boutiques d'équipement : Partiel (en toute saison).

Repaires d'aventuriers : Tous les établissements de Daerlune sont ouverts à tout le monde ; les citoyens étant par nécessité tolérants avec une large variété de voyageurs. Mais ceux qui se déplacent avec des armes non remisées au fourreau se verront dire avec colère "Pas d'arme ici !" par n'importe quel citoyen. Les propriétaires ne font pas d'objection au fait que les clients aient des armes, seulement à leur utilisation dans l'enceinte de la cité. Les invités qui participent à des actions violentes ou brisent des choses, voient souvent leur note de 1 po/nuit/personne doubler ou même tripler.

Les meilleures des auberges les moins formalistes de la cité comprennent :

- Auberge de la Bannière Noire, un vaste lieu populaire connu pour ses magnifiques boiseries et son éclairage tamisé, son salon fréquenté par de nombreux joueurs et hommes d'affaire qui apprécient l'excellente cave à vins (excellente/coûteux).
- Auberge et Taverne de la Flèche d'Alask, dirigée par Alask "Yeux d'Aigle", un G14 retiré, autrefois connu comme le meilleur archer de la Langue du Dragon — qui s'entraîne toujours soit dit en passant (bonne/modéré).
- Auberge et Taverne de la Puissante Masse, un endroit bruyant connu pour sa bonne nourriture et son service joyeux à toute heure de la nuit (excellente/modéré) ;
- Auberge et Taverne de la Vieille Charrue, un endroit calme et modeste apprécié par les fermiers et les autres visiteurs souhaitant rester inaperçus (modeste/bon marché).

Personnages importants :

- Harlyn Grimmerhand (LN hm G11, retiré), un riche investisseur marchand et prêteur sur gages qui sert de tuteur à des combattants et entraîne de bons chevaux pour s'amuser et s'occuper ; il a des gardes golems et, d'après certains, des alliés et des familiers encore pires.
- Minthalar "Plein d'Yeux" (CN hm V7), un riche marchand à la langue agile, qui ne s'occupe que de l'unique, du coûteux et de l'exotique, et qui peut avoir quasiment n'importe quoi, rapidement, en y mettant le prix. Son surnom vient d'une croyance locale, voulant qu'il ne manque jamais de voir une seule chose venant n'importe où à proximité de Daerlune ou une chance d'exploiter ce qu'il en apprend.
- Othuyll Risingstone (LN nf G6) une naine connue dans toute la Langue du Dragon pour son talent de tailleur et de sculpteur de pierre, ainsi que par quelques aventuriers comme un forgeron et un réparateur d'armes compétent. D'un tempérament ardent et bourru, ce n'est pas une voleuse, mais elle ne fait pas de cadeau non plus.

Éléments remarquables de la ville : Daerlune est un lieu populaire et calme, aux maisons bien bâties (en général trois niveaux de hauteur), de petits squares (qui sont rarement carrés), où les rues principales se croisent et où de vieux grands arbres sont occupés quotidiennement par des enfants en train de jouer. On peut voir de nombreux chats dans la cité.

Peu de bâtiments se distinguent de l'ensemble, à l'exception du temple de Sunie, mais la cité est le siège d'une base du Transmarche du Groupe des Mains de Feu

Légende :

1. La Demeure de la Chevelure de Feu (temple de Sunie)
2. Le Bois Sauvage (terres du temple)
3. Eaux du Chêne (piscine publique)
4. Manoir des Bergueunes (tribunal et archives)

DAERLUNE

N 1 2 3 4

(trésorier : LN G11 retiré Dhalar "Lame de Nuit") et possède une grande piscine publique, appelée les Eaux du Chêne.

Vie locale : Daerlune est probablement la cité la plus pacifique et détendue de Sembie, manquant de quelque chose de cette attirance rude et sans pitié pour la richesse et le pouvoir qui caractérise les marchands sembiens habitant les autres grandes cités du Royaume Marchand (bien que la Sembie n'ait plus de Roi depuis très longtemps, ce surnom a survécu, et reste utilisé dans tout Féerune).

Elle manque également de la richesse vc.ule et de la politesse sophistiquée des autres grandes cités, car elle est la demeure de nombreux riches fermiers, propriétaires de bétail et d'autres personnes qui vivent de la terre, ou qui commercent avec le Cormyr ou les Vaux, et qui sont plus souvent en contact avec une vie simple. Les Daerluniens ne sont pas prompts à critiquer ou à juger, mais ils tendent à être offensés par les visiteurs qui se donnent des airs ou qui font tournoyer trop librement leurs épées.

Les Sembiens disent que "les aventuriers creusent leur propre tombe", reflétant la désapprobation des marchands au sujet des luttes dangereuses et illégales et de ceux qui y sont impliqués. A Ordulin ou à Saerloune, cette désapprobation s'adresse plutôt à ceux qui détruisent les biens ou à ceux dont les activités peuvent affecter les profits en effrayant ou faisant fuir les acheteurs potentiels. A Daerlune, elle s'adresse plus à ceux qui rompent la paix et la prospérité durement gagnées du pays.

Les Daerluniens sont un peuple placide qui apprécie la bonne chère et les belles choses, et ce d'une manière relativement calme. Les voleurs trouvent la plupart des maisons daerluniennes comme étant de riches salles au trésor, simples d'extérieur, mais remplies des meilleurs meubles, vêtements, nourritures et objets d'art à l'intérieur. Les voleurs sont traités ici avec dureté ; si l'un d'entre eux est convaincu coupable par un "bergueune" local (un marchand retiré respecté, élu par les propriétaires de la cité pour servir de juge, de témoin dans les contrats et les actes et de médiateur dans les disputes locales ; la cité compte quelques 16 bergueunes en même temps), il est emprisonné dans une profonde cellule individuelle, et on n'entend plus jamais parler de lui. Il est en fait vendu en esclavage et emporté, drogué, dans des chariots clos vers Urmlaspyre pour être embarqué sur des bateaux.

Les locaux n'admettent pas, bien sûr, que cela se passe ainsi. Les "profondes cellules de Daerlune" sont supposées être d'anciennes cavernes consacrées à Tyr le Juste. Ce dernier, disent-ils, emmène les coupables à des fins personnelles, à sa manière et selon son rythme. Si quelqu'un émet une objection, on lui répond qu'en fait seuls les coupables disparaissent des profondes cellules (de nombreux voyageurs ont remarqué qu'il n'y a pas de temple ni de chapelle de Tyr nulle part dans la cité, mais il est considéré comme ni poli ni prudent de faire des commentaires à ce sujet).



Marque de Ménestrel : "Cache secrète"

Elturel

Cité indépendante

Qui dirige : Le Seigneur Grand Chevaucheur Dhelt (LB hm Pal (de Heaum) 16), un homme tolérant et respecté qui maintient sa cité dans l'Alliance des Seigneurs (voir Porte de Baldur ci-après).

Qui dirige réellement : Le règne du Seigneur Dhelt n'est pas contesté et est considéré comme bon et juste. Il ne s'immisce que faiblement dans les affaires quotidiennes, laissant aux marchands d'Elturel la liberté d'opérer dans le cadre des limites générales qu'il fixe.

Population : 26.778 (enregistrés) ; la population réelle avoisine les 29.000 en hiver et les 33.000 en été, sans compter les fermiers des Champs des Morts, qui ne viennent en ville qu'en temps de guerre. Les nombreux entrepôts et caves de la cité (taillées dans la roche solide sous les maisons du Haut District) permettent à Elturel d'accueillir brièvement jusqu'à 400.000 personnes, si un fléau ou une horde d'orques s'abat sur le pays.

Principaux produits : Produits en cuir, aliments (viande et fromage), laine et colles (obtenues à partir des sabots et des cornes du bétail).

Forces armées : Les Chevaucheurs de l'Enfer, forts généralement de 2.000 membres, sont des cavaliers compétents armés de lances, d'arcs composés (ils peuvent tirer de leur selle en mouvement sans pénalité) et de longs sabres courbés (considérez-les comme des cimeterres). Ils font office de garde et de police de la cité, surveillant même la rivière avoisinante par le biais de barges à quatre bancs. De plus ils protègent les terres alentours avec leurs fameuses patrouilles à cheval.

Une patrouille comporte habituellement 30 soldats. Des montures fraîches sont tenues prêtes dans des postes de garde à travers les Champs des Morts. Une patrouille passe par un même point donné d'une route à peu près toutes les quatre heures, de jour comme de nuit. Des feux d'alerte ont été installés dans toutes les terres agricoles au nord, à l'est et à l'ouest d'Elturel, et des guetteurs, placés sur les terrasses de la Haute Halle, sont postés en permanence, surveillant les terres, à la recherche de Chevaucheurs de l'Enfer approchant ou de la lumière et de la fumée d'un feu allumé.

Mages notables :

- Baranta Chansil (CB hf M14), un petit tourbillon brillant d'énergie et d'enthousiasme, dont le nom est souvent rapproché romantiquement de celui du Seigneur Dhelt, par les citoyens observateurs et mélancoliques.
- Orsar "Capeverte" (NB dem M(T)15), un reclus silencieux occupé à la conception et à la perfection de sorts, d'objets et de potions en rapport avec le vol. C'est un ami secret du Seigneur Dhelt et il lui sert d'espion dans la cité ; sans que la plupart de ses concitoyens le sachent, il passe une grande partie de son temps à se glisser dans une invisibilité magique pendant qu'il adopte une forme ectoplasmique. Il gagne sa vie en vendant les potions qu'il fabrique. Il y a une chance sur dix qu'Orsar ait 2-5 potions de n'importe quel type demandé en stock (mais à des prix exorbitants).

Cultes notables :

- Manoir du Bouclier d'Heaum, temple de Heaum ; Haut Surveillant Berelduin Shondar (LN hm P18), dit "Bereld le Juste", un patriarche dur et combatif, qui mène les patrouilles de Chevaucheurs aussi souvent que le Seigneur Dhelt ; 21 prêtres, 85 suivants.



• La Demeure de la Haute Moisson, temple de Chauntéa ; Haut Prêtre et Maître des Moissons Raulauvin Oregh (NB hm P20) ; 18 prêtres, 42 suivants.

• Chapelles d'Ilmater, de Tempus, de Tymora et de Waukyne.

Guildes de roublards et de voleurs notables : La seule organisation de ce genre autorisée par le Seigneur Dhelt est la Guilde des Héros des Hautes Landes, une bande d'aventuriers qui mène régulièrement des expéditions de "nettoyage" dans les Hautes Landes. Les membres de la guilde encadrent les autres aventuriers en percevant une redevance (réduction pour les compagnons de la guilde) et fournissent des punitions légitimes pour les hors-la-loi, les violents, les indigents et les autres marginaux d'Elturel.

Boutiques d'équipement : Partiel

Repaires d'aventuriers : Les meilleures auberges d'Elturel sont des maisons reconverties (souvent plusieurs maisons adjacentes reliées) dans le Haut District. Les logements simples et plus bruyants du District des Quais sont souvent les seuls endroits où trouver un lit dans les nuits estivales quand le commerce bat son plein. Par décret du Seigneur Dhelt, les auberges ne peuvent pas servir de boisson, et elles ne peuvent coexister sous le même toit que des tavernes. Dans le Haut District :

• La Maison d'Hondakar, une grande auberge du Haut District (excellente/coûteux) ;

• La Maison de Symbril, une petite auberge confortable, près du Saut des Vierges dans le Haut District, surplombant (et s'ouvrant sur) le Jardin (excellente/modéré).

Dans le District des Quais :

• La Licorne de Phontyr, une ancienne manufacture reconvertie, délabrée, excentrique et amicale, mais également la scène d'accords louches et de nombreuses affaires à une heure avancée de la nuit (bonne/bon marché) ;

• Auberge de Gallowglar, un endroit qui se niche parmi les entrepôts odorants, chaleureux et bien tenu, aux poutres basses (moyenne/modéré) ;

• Auberge de la Rame et de la Roue, une grange bruyante et ouverte à tous les vents, toujours bondée et jamais calme (pauvre/bon marché) ;

• La taverne la plus connue d'Elturel est Une Paire d'Andouillers Noirs, un lieu à la lumière tamisée, entièrement tapissé de bois, décoré d'une paire de bois de cerf faisant 6 mètres d'envergure et de nombreux effets et reliques d'aventuriers.

• Également populaire parmi les fêtards les plus tapageurs, le Heaume Tordu, un établissement du quartier des quais apprécié par les trafiquants et les autres types louches. Il est souvent visité par des patrouilles de 20 Chevaucheurs de l'Enfer à pied, appelés pour calmer une énième rixe.

Personnages importants :

• Dathlyr "Marteau" Greybold (LB nm G8), un aventurier actif dans l'exploration des ruines du Royaume Déchu, desquelles il a ramené de nombreux trésors.

• Folehar Flamtree (CN pgm G6/V7), un aventurier et un marchand souvent réprimandé par le Seigneur Dhelt quand ses activités de contrebandier irritaient les autorités d'Amn, de la Porte de Baldur, d'Iriaèbor et d'Eauprofonde. Il ne s'occupe que des marchandises rares ou uniques, comme les

Légende :

1. La Haute Halle
2. Le Jardin ("le Jardin d'Hiver")
3. Le Saut des Vierges (cascades)
4. Marché de Shiarra (place)
5. Quais de l'Œil du Dragon (entrepôts et chantier naval)

ELTUREL

N
1
2
3
4
5

objets magiques pris dans des tombes, les gemmes volées dans les trésors royaux, les héritiers kidnappés, et ainsi de suite.

- Mither Mandaroze (CN hm V6) un collectionneur d'armes, gras et jovial, et un receleur.
- Shandeir (CB hf M16) une magicienne aventurière spirituelle et à la langue acérée connue pour ses blagues salées et ses frasques, ainsi que pour monter un dragon de cuivre amical quand elle se déplace.

Éléments remarquables de la ville : Située sur une colline défendable qui se termine par une falaise rocheuse sur sa face sud, où la Chionthar coule, le Haut District d'Elturel domine le District des Quais, bruyant et désordonné. Ce dernier est dominé par des entrepôts, des marchés, des charrons et de grands enclos. Une base de transit du Transmarche de l'Œil du Dragon s'y trouve et de nombreux autres intérêts liés aux caravanes ont également ici des enclos, ou au moins des bureaux.

Le District des Quais est entièrement fait de poussière, de commerce et de bâtiments utilitaires, alors que le Haut District est tout de pierre. Ses étroites rues pavées en pente sont enserrées entre de hautes et étroites maisons à gables et aux balcons festonnés, dominées par les flèches de la Haute Halle, résidence du Grand Chevaucheur et siège du gouvernement local et de toutes les grandes réunions commerciales.

S'étendant depuis la Haute Halle en une étroite coupure entre les bâtiments "comme la lame d'une épée nue" selon la description d'Elminster, se dévoile le long et étroit Jardin. Lieu ouvert, il n'est que fleurs, chemins boisés et ponts en arches. Une source y jaillit sous la Haute Halle (assurant le ravitaillement en eau douce de la ville) et court le long du Jardin pour dévaler la colline dans les cascades du Saut des Vierges. En bas, elle forme un canal, qui fait office de douve et qui est navigable pour les barges de l'est du District des Quais, là où il rejoint la Chionthar.

Le Jardin est le lieu de rencontre préféré des citoyens d'Elturel, et il conserve une beauté sauvage en hiver (les chansons locales et les contes l'appellent souvent le "Jardin d'hiver").

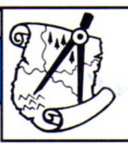
Un épais mur de pierre encercle la cité, percé par deux portes et ouvert sur la rive de la rivière.

Vie locale : Elturel est une cité commerçante où le trafic fluvial sur la Chionthar croise le trafic terrestre. C'est également un marché local pour les riches terres agricoles des Champs des Morts et les rives fertiles de la Chionthar inférieure, où des milliers de moutons et de bestiaux peuvent être rassemblés chaque année pour être transportés vers des marchés lointains de Féérune.

Depuis longtemps, Elturel est l'un des rares points défendables dans les grandes étendues vallonnées entre la Côte des Épées et les vastes forêts du Confluent, où le Fleuve du Crâne rejoint la Chionthar. Jadis, un seigneur troll a eu une forteresse sur ces hauteurs. Par la suite, un chef ogre chassa les trolls et régna sur les terres alentours depuis une grossière forteresse en pierre située à cet endroit. Dans les jours où vinrent les hommes, alors que les trolls, les ogres et les autres résidaient toujours dans les parages, un château humain se dressa ici, changea en permanence de suzerain, mais en servant toujours de refuge pour les humains contre les dangers des terres environnantes. Les brigands sont le danger principal aujourd'hui, bien que les orques, les trolls, les ogres et les choses du même genre viennent piller depuis les Hautes Landes couvertes de brume et dépouiller les riches fermes des Champs des Morts. Les grandes batailles qui ont donné son nom à la région sont peut être finies maintenant, mais les hommes d'Elturel gardent toujours leurs armes, patrouillant autour des fermes qui recherchent leur protection. "Les Cavaliers d'Elturel" ont galopé bien des nuits pour sauver plus d'un fermier des trolls ou de pire encore, et sont célèbres dans les chants. Le Seigneur Grand Chevaucheur Dhelt prend toujours sa part de patrouilles — et commande toujours les grandes sorties, pendant les temps de troubles — dans les terres environnantes, et il est largement respecté comme un dirigeant juste et sensé.


Rune ancienne pour "lieu de campement"





Elversult

Cité indépendante

Qui dirige : Yanseldara, Dame d'Elversult (NG def F11/M12) une femme farouche et prudente, qui pense toujours à long terme et considère les implications de ses actions (et de celles de tous les autres).

Qui dirige réellement : Vaerana Hawklyn (CB hf R19), une camarade dans laquelle Yanseldara a une profonde confiance, qui lui sert de bras droit, et qui est un ancien compagnon d'aventure. C'est une Ménestrel ou une alliée de ceux-ci, et elle emploie divers espions et agents pour garder un œil et une oreille vigilants sur tous les événements de la bourdonnante Elversult.

Population : 69.000 (enregistrés) ; la population réelle avoisine 72.000 en hiver et 76.000 en été.

Principaux produits : Chariots, chars, toile goudronnée, harnachements, tonneaux et champignons (cultivés en caves).

Forces armées : Les Masses (police et garde de la cité) G1 à G3 bien entraînés et équipés, dotés d'armures d'écailles (généralement au nombre de 3.500), et commandés par Pierstar Hallowhand (LN hm G10).

Mages notables :

- Usreena Juepara (NM hf M15), une sensuelle courtisane, toujours habilement de connivence, qui utilise sa magie pour obtenir des informations sur une victime qu'elle peut vendre à quelqu'un d'autre. D'amples rumeurs prétendent qu'elle concocte des philtres d'amour et des poisons et qu'elle affectionne de se plonger dans des fêtes privées et débridées marquées par des danses et des activités moins morales.
- Thunsroon "Main-Tonnerre" Frostbryn (LB hm M23) un mage impressionnant et violent, abonné aux duels magiques, humiliant publiquement ceux qui le trompent ou le menacent, et explorant d'autres mondes et plans.
- Xulbraddon Ahmaer (CN hm M(C)21), un homme du Sud, mystérieux, chauve et au teint mat, qui se tient à l'écart, et qui est connu pour employer une magie étrange jamais vue auparavant dans les terres de la Mer Intérieure — et pour traiter avec les élémentaires.

Cultes notables :

- La Demeure des Pièces, complexe religieux de Waukyne ; Haut Prêtre Malakar Gondhar (N hm P11) ; 9 prêtres, 18 suivants. Un temple en plein bouleversement depuis le Temps des Troubles, avec un clergé s'étonnant publiquement du sort de sa déesse et sur les choses à faire. Malakar engage secrètement des aventuriers pour qu'ils apportent au temple des objets magiques de toutes sortes contre des sommes significatives. Il a un vaste trésor à dépenser, mais plus de magie de sa déesse, et il est inquiet pour le futur.
- Tour du Matin, temple de Lathandre ; Seigneur de l'Aube Hathal Orndeir, (NB hf P14), une femme polie mais à la volonté de fer, douée d'une grande perception et intelligence. Elle prévoit de faire de son temple le lieu de culte dominant non seulement à Elversult, mais dans toute la région au sud de la Mare au Dragon, et elle pourrait bien y parvenir ; 26 prêtres, 44 suivants.
- La Demeure des Mains, temple de Gond ; Haut Artificier Sacré Daragath Morliir (N dem P13), un individu calme, intrigant et alerte ; 11 prêtres, 15 suivants.
- Chapelles d'Eldath, de Séluné et de Tymora.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Elversult connaît un commerce fertile d'épices, de poisons et de drogues, dominé par le Culte du Dragon, connu pour comprendre dans ses rangs des doppelgängers, des voleurs de toutes les races, des pirates de la Mer Intérieure, quelques prêtres de Malar et, comme chef local, une prêtresse de Shar nommée Indrith Shalla (NM hf P16). Cette organisation sans visage est le mal principal d'Elversult, et elle est constamment en guerre avec les Ménestrels, les agents Zhentarim, les pirates rivaux et quelques agents de Thay qui cherchent tous à prendre le dessus.

Une guilde de voleurs minables, les Masques Pourpres, opère également à Elversult. Ses membres sont spécialisés dans des activités de type vol à la tire ou cambriolage, laissant derrière eux un masque de tissu pourpre fixé par un poinçon sur le lieu de chacune de leurs exactions. Cette organisation est actuellement en train d'être infiltrée par les Ménestrels et d'autres agents loyaux à Vaerana, et sera bientôt balayée ou transformée en un bras secret du gouvernement local.

Boutiques d'équipement : Complet (printemps, été) à partiel (automne, hiver).

Repaires d'aventuriers : Elversult dispose de plus d'une centaine d'endroits où résider en raison de l'importance du commerce terrestre ; il est impossible de tous les visiter en une saison, et encore moins de les énumérer ici. Tous doivent être tolérants envers la grande variété de races, de comportements et de coutumes de leurs hôtes, ou ceux-ci iront simplement ailleurs. Les aventuriers trouveront les établissements suivants les plus utiles pour différentes raisons.

- L'auberge de la Hache et du Marteau est vaste et calme, cette dernière qualité y étant fermement maintenue par son personnel de nains, tous étant des G5 ou plus. Elle est généralement considérée comme le lieu le plus sûr pour résider à Elversult, et le meilleur endroit pour les gens blessés ou épuisés pour connaître un bon sommeil. D'autres la surnomment la "Tombe" pour son silence omniprésent et son manque de distraction (bonne/modéré) ;
- A l'exact opposé, on trouve l'Auberge et Taverne du Crâne Fendu, un endroit bruyant et agité (moyenne/modéré).

Entre ces deux extrêmes se trouvent de nombreuses auberges et tavernes :

- La Vieille Botte (bonne/bon marché) ;
- Le Gantelet de Güll (moyenne/modéré) ;
- Le Nain Traînant (bonne/modéré) ;
- Le Chant de la Wiverne (excellente/modéré).

Personnages importants :

- Brassandyn Frosthear (NB hm G12) qui dirige une affaire de location de mercenaires et de gardes de caravane, les "Guerriers de Frosthear" (les guerriers payent 1 pc pour s'enrôler ; les clients qui les engagent payent à Frosthear 4 pa par tête, et une somme aux guerriers sur laquelle ils tombent d'accord avec eux) ; généralement, Brassandyn peut rassembler 2-40 guerriers, chacun de niveau 1-6, à tout moment.
- Dundara Malkin (NM hf M7), une femme secrète et détestable qui évite les aventures et gagne sa vie en vendant des poisons et des potions de sommeil.
- Phyngar "l'Œil" (NM pgm V6), un receleur retors à la langue cinglante et un farceur, fameux pour avoir volé une nuit une caravane entière, alors que ses propriétaires étaient dans une taverne en train de se désaltérer après un long voyage poussiéreux.
- Waevor Talaphin (CB dem B9) un agent local des Ménestrels doté d'un regard agréable et d'un charme désarmant les femmes qui rivalisent, voire surpassent les ruses et les idées tactiques qu'il prétend avoir.

Éléments remarquables de la ville : Elversult se tient là en raison des nombreuses mares alimentées par des sources (réputées contenir un trésor perdu) qui se nichent ici au milieu des monticules boisés. Établissement relativement récent, Elversult a toujours un chef fort, et il en résulte que ni les mares ni les bois n'ont été dégradés. Manquant totalement de muraille, Elversult s'étale au-delà des collines. La plus grande partie de cet espace est rempli par des enclos et des zones de triage de caravane. Mais c'est tout de même une cité plaisante à voir, remplie en règle générale d'un peuple agréable.

Une butte rocheuse se dresse au centre d'Elversult (la seule hauteur dénudée de la cité). Sur son sommet se serrent les temples de Waukyne et de Lathandre. Cette éminence est bien sûr appelée la Colline des Temples.



A une portée de flèche au nord de la Colline des Temples se trouve un marché découvert, "l'Équitable". A sa limite nord se dresse la Halle d'Elversult, un lieu de rencontre pour les affaires ou les engagements locaux. Au nord de celle-ci se trouvent les "Portes des Geôles", le tribunal et la prison de la ville, entourées par les baraquements des Masses. Les maisons des riches se trouvent au nord et à l'ouest de cet endroit, tandis que les entrepôts et les taudis pour les pauvres se trouvent à l'est et au sud.

Yanseldara et Vaerana vivent dans un manoir aux tours élancées, la Demeure de la Tempête Lunaire, qui se niche contre le flanc oriental de la colline boisée la plus à l'ouest de la ville. Les citoyens d'Elversult l'appellent "les Tours des Dames". Les riches marchands et les magillons qui vivent à proximité, disent qu'ils résident sur les "Terres des Tours des Dames".

Vie locale : Elversult est dominée par le commerce terrestre et la population constamment changeante qu'il apporte. Les manies et les modes de la moitié de Féerune l'envahissent régulièrement, comme le font les poursuites et les querelles sauvages, alors que tel ou tel voleur ou groupe turbulent de voyageurs fait une apparition sur la scène locale. Mais un bannissement à vie en entrant dans la zone de patrouille d'Elversult est une formidable punition pour un marchand, et les Masses ont récemment acquis des hippogriffes pour rendre leurs patrouilles plus efficaces.

Les chefs de Port-Ponant ont plus d'une fois essayé de conquérir Elversult, et ont été repoussés par l'aide soudaine du Cormyr. Elversult reste stratégiquement importante et sans cesse changeante, et il en sera probablement toujours ainsi. Elle a été traditionnellement pensée comme un centre de trafics, de querelles et d'affaires louches, n'étant précédée dans ces domaines que par Port-Ponant. Cette image ne disparaît que lentement, bien qu'elle soit loin de la vérité depuis le règne de Yanseldara.

Parmi les fameux trafiquants jadis actifs à Elversult on peut citer Raunshivear "la Main Rouge" dont le corps est supposé se trouver maintenant en train de moisir dans les égouts sous les rues de Port-Ponant, et la demoiselle petite-femme Linsylin "l'Agrippeuse" Timbertree, opérant maintenant à Eauprofonde. "L'Agrippeuse" a des agents à Elversult, l'extrémité orientale de son réseau de trafics, afin de se procurer des marchandises hautement appréciées ou en stock limité sur la Côte des Épées.

De nombreux espions sont actifs à Elversult et servent de nombreux maîtres dont Thay, Impiltur et Aglarond. Elversult est moins violente et plus facilement pénétrable que son voisin Port-Ponant. Une puissance sombre est supposée avoir des agents dans la ville. Il s'agit d'Aunsulaur, jadis un prêtre aventurier et maintenant un puissant vampire.

Il se terre quelque part à l'ouest de la cité. Il marche souvent dans les rues de la cité et y possède des espions : il sait quand des voyageurs solitaires, des petits groupes ou des caravanes non protégées se dirigent vers l'ouest — et il évite toujours les caravanes pièges avec des prêtres et des combattants dans les chariots.

Légende :

1. Colline des Temples (temples de Waukyne et de Lathandre)
2. L'Équitable (place du marché découvert)
3. Halle d'Elversult (Salle de Réunion)
4. Les Portes des Geôles (tribunal et prison)
5. Demeure de la Tempête Lune (résidence de sa Seigneurie Yanseldara et de Vaerana)

ELVERSULT

N

1

2

3

4

5




Easley



Iriaèbor

Cité indépendante (alliée à Berdusk)

Qui dirige : Bron, seigneur Iriaèbor (LN hm F10, anciennement P12 d'Eldath) est un combattant robuste, lent dans ses jugements mais prompt à protéger par la force des armes ou par une démonstration menaçante de force. Bron est un homme juste et bon ("La bonté avant tout" est sa devise) qui sert de juge de la cité.

Qui dirige réellement : Le règne de Bron est fort mais chancelant. Il apprécie le soutien inconditionnel du peuple, et l'acceptation à contrecœur des marchands plus puissants et de la noblesse. Peu à Iriaèbor sauraient quoi faire s'il disparaissait de la scène, à part attaquer tous ses rivaux et replonger la cité dans le chaos armé qu'elle connaissait avant sa prise de pouvoir.

Le Seigneur Iriaèbor suit avec attention les décisions d'un conseil des marchands de 40 personnes dont il nomme (et démissionne) les membres. Les nominations de Bron démontrent un œil attentif à l'équilibre des intérêts majeurs de la cité, de toutes les races et des deux sexes. Bron arriva au pouvoir par le désespoir de la plèbe. Il était considéré comme un guerrier tenace, juste et sensé, voulant la paix et l'équité. Iriaèbor était un champ de bataille ouvert entre des familles marchandes se querellant. Bron ouvrit les coffres de son culte et expropria vigoureusement les propriétés des marchands morts pour engager une armée de combattants expérimentés. Ils agirent uniquement contre les fanfarons combattants des marchands et contre les agents Zhentarim de la Forteresse Noire, qui étaient à l'origine de nombre de ces combats. Les querelles couvent toujours et les rivalités sont féroces, mais aucun combat déclaré n'éclate à l'intérieur de la cité ; les citoyens soutiennent maintenant Bron aussi solidement qu'il peut chasser tous ceux qui commettent des actes de sabotage déclaré et des vols contre des rivaux, en saisissant leurs biens et leurs possessions. Un meurtre entraîne la peine de mort. Les combats entre les marchands en conflit se poursuivent, mais d'une manière plus subtile.

Population : Approximativement en moyenne sur l'année 81.000, avec une pointe estivale de 119.000 en raison du commerce terrestre (Iriaèbor est connue comme la "Cité du Transit").

Principaux produits : Chevaux (élevage et entraînement de bonnes montures et de bêtes de somme), barils et barges (de haute qualité), bière (de moyenne à mauvaise, et donc largement pour la consommation locale), et pain.



Ullathar, une rune ancienne pour "passage sûr"

Forces armées : Les Boucliers Iriaèbor comprennent 8.000 combattants ; 2.000 recrues locales et 6.000 mercenaires engagés. Campant autour de la cité, les Boucliers jouent le rôle de police, calment les combats entre les marchands rivaux et remplissent leur tâche officielle : patrouiller les terres environnantes, et combattre les brigands et les pillards Zhentarim. La plupart sont des G3 ou des G4, équipés de cotte de mailles et armés de lances, de frondes, d'épées longues et de dagues. Tous sont bien disciplinés et de bons cavaliers. Chaque soldat possède un cheval de guerre léger, moyen et lourd. Ces énormes écuries de montures de guerre sont utilisées pour la reproduction. Périodiquement quelques uns sont vendus, fournissant à la cité une bonne partie de sa richesse, permettant à Bron de ne prélever que de légères taxes.

Mages notables :

- Ambraddon (LN hm M17), un mage puissant et respecté qui se tient grandement à l'écart, mais soutient Bron avec sa magie quand cela est nécessaire.
- Nathlar (CM hm M(I)19), un Zhentarim connu, dépossédé et exilé par Bron, mais toujours dans la cité. Nathlar c'est débrouillé pour que sa punition tombe sur un apprenti, en utilisant sa magie pour se déguiser. Il opère avec précaution à Iriaèbor, montant un citoyen contre un autre, et impliquant, souvent à leur insu, des voyageurs dans ses plans et embuscades.
- Prespos (LN hm M16), un explorateur jeune et enthousiaste des autres plans et des terres lointaines des Royaumes, un collectionneur de vieux savoir et de sorts. Rarement chez lui, il n'est que fort peu disponible comme professeur, mais reste un conseiller de confiance et un soutien de Bron.

Cultes notables :

- Manoir du Silence, temple d'Eldath ; Unique Femme de Paix Luaqqa Absalassrin (N hf P13), une femme solennelle et ronde qui entretient la salle la plus externe du temple sous la forme d'un berceau de verdure, de fougères et de mousses avec une mare, une retraite paisible pour tous ceux qui ont besoin de solitude et de sérénité ; 9 prêtres, 16 suivants.
- Arène Dorée de la Déesse, temple de Chauntéa ; Haute Maîtresse du Culte Nalva Imthree (NB hf P11), une toute petite femme passionnée vouée à la fertilité, à la bonne agriculture et à la croissance de nombreuses fleurs sur le niveau supérieur à ciel ouvert magiquement chauffé du temple. Ces fleurs sont distribuées lors des hivers les plus rudes pour remonter le moral de tous les Iriaèbains et renforcer le culte de Chauntéa ; 42 prêtres, 86 suivants.
- Le Haut Autel de la Lune, ou "Tour de la Lune" pour tous les non croyants de la ville, temple de Séluné ; Haute Vierge Sélunienne Astyaril Hulemène (CB hf P17) ; 36 prêtres, 51 suivants.
- La Tour de l'Or, temple de Waukyne ; Haut Prêtre Hathalon Ormliir (N hm P14), un homme rusé et tortueux, qui croit que sa déesse a véritablement été détruite. Il a donc commencé un programme vigoureux d'investissement secret, de manipulation et d'influence parmi les familles marchandes Iriaèbaines. Avant le Temps des Troubles, le temple de Waukyne adoptait une stricte neutralité et restait en dehors des activités des familles marchandes en conflit, pour éviter les attaques de tous les côtés, mais Hathalon croit que la survie de son culte dépend maintenant d'une implication aussi profonde qu'elle était auparavant inexistante. Hathalon n'a admis le retrait de Waukyne devant personne à l'exception des plus hauts membres de ses 56 prêtres et 112 suivants. Le clergé de Waukyne n'a jamais été populaire parmi la plèbe, qui voyait ses membres comme des parasites ne faisant rien. La plupart des Iriaèbains croient maintenant que Waukyne n'existe plus et sont soupçonneux devant l'ouverture nouvelle du temple.
- Chapelles d'Aurile, de Lathandre, de Talos, de Tempus et de Tymora.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Le seul groupe survivant de voleurs et d'assassins dans la cité est les Crânes de la Nuit, dont beaucoup pensent (et à raison)

qu'ils sont financés et dirigés par des Zhentarim, cherchant à diviser et affaiblir Iriaèbor ou à s'en emparer entièrement. Les Crânes de la Nuit largement répandus se renforcent et se ravitaillent constamment par des caravanes qui arrivent.

D'autres organisations jadis actives, dont le Groupe Noir, la Dague Brisée et les Doigts de Flamme, ont maintenant disparu ou sont inactifs.

Boutiques d'équipement : Complet (partiel à médiocre en hiver en fonction de sa sévérité).

Repaires d'aventuriers : Peu des auberges combles de cette cité marchande accueillent volontiers des gens armés à l'air dangereux qui ne portent pas d'insigne de garde de caravane. Les aventuriers sont simplement une gêne, qui doit aller ailleurs le plus vite possible. Seules deux des auberges à tours de la cité supérieure accueillent volontiers les aventuriers — la première est un endroit informel dirigé par un ancien aventurier et la seconde ne l'est que parce qu'elle est tenue par un homme si cupide qu'il prend l'argent de n'importe qui. Ses prix sont si élevés qu'il finit généralement par accueillir ceux qui sont incapables de trouver une place ailleurs.

• La Wiverne Errante est une auberge et une taverne dirigée comme une maison, avec des logements où il faut se servir soit même, pourvus d'un ameublement ancien, usé et confortable et où les déchets sont collectés. Bien aimée par ses habitués, elle est en général complète ou presque, sauf au plus profond de l'hiver (excellente/bon marché).

• Le Sanglier Noir est somptueux, mais toujours bondé, avec des chambres minuscules, un service lent (une équipe trop restreinte) et une nourriture peu abondante (pauvre/coûteux).

• L'auberge la plus populaire parmi les aventuriers est à une bonne chevauchée Iriaèbor, au milieu des fermes. Le Vieux Bœuf Parlant est un vaste endroit bruyant, rustique et où on aime s'amuser avec une nourriture et des boissons abondantes et bon marché, ainsi que de nombreux fêtards et spectacles à toute heure du jour et de la nuit. Ceux qui souhaitent un sommeil calme quittent souvent leur chambre pour le fenil de l'écurie.

Personnages importants :

• Ahlimon (LN hm G1, S : monstres) ; un expert sur les morts-vivants, y compris les dracoliches, et un chercheur sur la nature et les détails de la mort de toutes les créatures.

• Piyarathur (CN hm G9) propriétaire de nombreux objets magiques, maître de caravane et également Chevalier de l'Écu. Les Chevaliers sont un groupe de pouvoir secret essayant de contrôler la politique de la Côte des Épées dans des buts personnels et inconnus.

• Syntel (LN def B3) un marchand discret et avec de bonnes relations, un partenaire fondateur du Priakos des Six Coffres et un propriétaire foncier important de la ville, en dépit de son âge de 20 ans.

• Compagnie de mercenaires des Griffes Noires, pouvant être engagés comme gardes de caravane (*RO0 à "Mercenaires") qui peut aligner 110-120 hommes : 80 G3, le reste G2 ou moins.

• Les Hommes du Basilic sont des marchands et des nobles, riches et puissants, qui utilisent le meurtre, la torture, la corruption et la peur pour accomplir leurs propres objectifs dans les intrigues du Cormyr, de la Sembie, de Port-Ponant et Iriaèbor. Il reste peut-être sept membres actifs à Iriaèbor — agissant très, très calmement en raison de Bron et des Ménestrels que celui-ci a appelés afin de les dénicher.

IRIAÈBOR

1 2 3 4 5 6 N



Éléments remarquables de la ville : Iriaèbor est une cité aux nombreuses tours, construite sur une crête. La défense naturelle de cette hauteur rocheuse donne tant de valeur à l'espace que la partie supérieure de la cité n'est plus maintenant que hautes tours entassées et reliées par des ponts, s'appuyant les unes contre les autres, et s'écroulant avec le temps et (parfois) la mauvaise qualité de la construction. Les rues sont étroites, tortueuses et sombres, plongées dans l'ombre à jamais.

Les écuries, les parcs à bestiaux, les entrepôts et les autres services essentiels s'étendent sur les plates terres agricoles en dessous. Cette "cité inférieure" a sa propre muraille extérieure et accueille une base du Transmarche des Mille Têtes et une halte du Transmarche de l'Œil du Dragon. On peut également trouver dans la Cité Inférieure des abattoirs, des tanneries, des fabricants de barges et des écuries de chevaux de louage.

Vie locale : Les visiteurs à Iriaèbor sont avertis de faire attention aux constantes querelles et intrigues à multiples implications des marchands, qui changent d'heure en heure !

Légende :

1. Haute Tour Iriaèbor (demeure de Bron et lieu de réunion du conseil)
2. La Wiverne Errante (auberge)
3. Manoir du Silence (temple d'Eldath)
4. Arène Dorée de la Déesse (temple de Chauntéa)
5. Haut Autel de la Lune (temple de Séluné)
6. Tour de l'Or (temple de Waukyne)

Marsembre

Seconde cité de Cormyr et port le plus important de ce pays

Qui dirige : Ildoul, Légat du Roi en Marsembre (CN hm F7). Ildoul est une bête politique avide qui est constamment en train de pleurer sur les périls et les pressions de sa tâche, garantissant de ce fait que personne ne la désire.

Qui dirige réellement : Les Mages de Guerre loyaux à Azoun et les Ménestrels locaux maintiennent calmement Ildoul sur un chemin droit et étroit, freinant les esclavagistes et les Zhentarim, le Culte du Dragon et les agents de Sembie opérant à Marsembre.

Population : 46.900 (rôle actuel des impôts) ; la moyenne réelle estimée, y compris les citoyens non enregistrés ou isolés, est de 48.600, avec une pointe estivale autour de 53.200 (correspondant à la capacité maximale d'accueil avec confort de la cité), cette variation étant due aux marchands maritimes itinérants. La population est presque totalement humaine, avec quelques petites-gens, demi-elfes, nains et elfes.

Principaux produits : Poisson, meubles, parfum, et bateaux (construction et réparation).

Forces armées : Une garnison de 3.000 Dragons Pourpres, commandée par Ayesunder Truesilver, Surveillant du Port (LB hm G14). Tous sont de bons nageurs, G3 (66%) ou G4 (34%), et portent une armure de cuir avec un heaume métallique et un plastron. Servant de force de police et de douaniers, ils naviguent sur des yoles le long des canaux, armés de "crochets de loi" longs de 6 mètres pour attraper les vaisseaux, les quais ou les épaves, et saisir ceux qui essayent de s'enfuir ou de combattre.

Un détachement de la Marine Impériale de 12 navires principaux avec leurs équipages (plus de 2.200 combattants entraînés au combat en mer) est également basé ici. Ils patrouillent la côte, gardent les cales sèches des bateaux et entraînent les recrues (généralement 240 et +, utilisant quatre vieilles caraques prenant l'eau).

Yoles : Les soldats et les citoyens utilisent de petites yoles pour se déplacer. Faites d'un bois épais, rendues étanches par de l'huile de poisson ou du goudron, elles sont à font plat, larges de 80 à 120 cm et longues de 2,4 à 3 mètres, et ont leurs plats-bords et extrémités surélevés, afin que chaque extrémité puisse servir d'étrave. Une yole typique possède deux longues gaffes à crochet, deux pagaies ou rames, et une toile qui peut servir de voile latine si elle est hissée par les gaffes de la yole. Les semelles de dérive (des gouvernails latéraux en bois) sont utilisées pendant la navigation.

Les MD devraient traiter une yole marsembrienne typique comme un coracle. L'état d'imbibition d'eau de la plupart des yoles les fait brûler lentement (-1 à tous les dégâts du feu) en dépit du joint d'étanchéité inflammable, mais elles coulent rapidement si elles ont un trou ou sont inondées. Les yoles plus grandes et de qualité supérieure utilisées par la marine ou les convois fluviaux marchands devraient être traités comme des radeaux.

Mages notables :

- Delthrin le Maître-Mort (NM hm M(N) 12), un être infâme connu pour avoir animé de nombreux morts-vivants afin de défendre la cité contre un raid pirate ; un reclus dévoué à ses expériences nécromantiques.
- Filfaeril Stormbillow (CB hf M16), une aventurière retirée qui fabrique des objets magiques et qui est devenue très riche en les vendant ainsi que des potions et en achetant des éléments magiques à des aventuriers.
- Vindala Chalanther (NB hf M(I)15), une enseignante connue et un mage à louer.

Cultes notables :

- Manoir de la Brume Matinale, temple de Lathandre ; Haut Seigneur de l'Aube Chansobal Dreen (NB hm P12), un homme perspicace qui s'investit dans de nouvelles entreprises, qui apprécie les consécrations cérémonielles des nouveaux bateaux et qui est un ennemi mortel des pirates et des trafiquants, contre lesquels il envoie souvent ses prêtres combattre ; 16 prêtres, 12 suivants.
- Chapelles de Tymora, d'Umberlie et de Waukyne.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Aucune connue. Les Mages de Guerre et les Ménestrels détruisent de l'intérieur tout groupe actif de manière malhonnête ; les Ménestrels utilisent Marsembre comme havre sur la Mer Intérieure et prennent soin de conserver à la ville ce statut.

Boutiques d'équipement : Complet.

Repaires d'aventuriers :

- Auberge du Griffon Rugissant (bonne/modéré) ;
- Auberge et Taverne du Vieux Chêne, jadis réputée mais sur le déclin (moyenne/bon marché) ;
- Auberge et Taverne de l'Écu Fendu, un endroit bruyant et délabré (moyenne/bon marché) ;
- Auberge de la Pierre à Fusil, fuyant de toute part, et dirigée par un gnome, pleine de divertissements et de bonne musique. Sa nourriture est terrible et ses chambres humides abritent des champignons et de la vermine (pauvre/bon marché).

Personnages importants :

- Blentra Whaelbuckler (CB hf P9), un agent des Ménestrels et un fléau du mal qui aime se jeter de nuit sur les pirates, les esclavagistes et les voleurs.
- Elestra Blaebur (CB hf B6), une populaire chanteuse et danseuse de fête, qui porte secrètement des messages pour les Mages de Guerre, les Ménestrels et d'autres patrons payant bien. Sa spécialité est la délivrance sur le lit, en pleine de nuit, de messages à des personnes bien protégées ne le soupçonnant pas.



MARSEMBRE

• Maerun Stoutbold de Suzail (voir ci-après), passe généralement l'hiver à Marsembre, où son argent s'investit activement dans la construction navale.

• Scoril, Héraut du Roi à Marsembre, (LB hm G4), registre des naissances, des morts, des actes et du paiement des taxes, des contrats de mariage, des billets à ordre et des peines de justice.

• Szwentil (NM hm G3) partenaire fondateur du Priakos des Six Coffres et surveillant occupé des investissements dans la construction de bateaux et de structures.

• Tannuth Ormbyr (CN hm G8) trouve et loue des aventuriers et des mercenaires pour des clients exigeant de la discrétion.

Éléments remarquables de la ville : Mulmastre se dresse sur la rive ouest de l'Étoilée, où elle se jette dans la Mer Intérieure. Les marins avisés des autres pays évitent les bancs de sable traîtres de l'estuaire et déchargent à Marsembre, laissant les vaisseaux locaux porter leur cargaison en amont — ou pour économiser de l'argent en n'utilisant pas les quais plus coûteux de Suzail.

De tels frais varient en fonction de la saison, mais sont généralement de 1 po/mouillage. Un bateau trop grand pour un seul mouillage à quai long de 27 mètres, ou qui s'ancre dans le bassin, paye 2 po et doit décharger par des barges qui font la navette. Les frais de Suzail suivent les mêmes règles mais sont deux fois plus élevés.

Nommée ainsi en raison du Marais de Marsembre, marécage désolé qui s'étendait jadis ici, Marsembre s'étend dans l'eau par le biais de ponts bas en pierre, qui relient la rive à de nombreuses îles sablonneuses.

Dans les premiers jours de Marsembre, des tempêtes et de fortes marées de vive-eau balayaient régulièrement les quais et les bâtiments sur la terre ferme. Depuis le règne de Palaghard II (arrière grand-père de l'actuel Roi Azoun), la couronne paya pour que des cargaisons de remblais des mines proches de Tyrluk, soient déversées le long des rives des îles, pour protéger le sol sablonneux contre la mer affamée.

Dans les jours anciens, seuls quelques pêcheurs et passeurs vivaient à proximité de ce marais lugubre (infâme en raison de nombreux feux follets, dit la légende, et même de choses encore pires). L'Étoilée est remarquablement dépourvue de rapides et elle est navigable avec de petites embarcations jusqu'à aussi loin au nord que l'Étang de la Main Rouge à Soirétoile. Alors que le commerce entre le Cormyr et les terres plus anciennes de la Mer Intérieure se développait, un port est apparu à l'endroit où les bateaux venant de la mer s'arrêtaient pour décharger leur cargaison sur des yoles ou des radeaux. Ces derniers faisaient le voyage en amont, et en retour, amenaient du bois et du minerai fondu de l'intérieur des terres.

Une série de quais informes et chaotiques et de ponts précaires sur chevalets se dressa. Marsembre aujourd'hui a toujours l'air d'être quelque part bancal. Par décret du Roi Azoun, tous les nouveaux bâtiments doivent être construits en pierre, renforcée par du stuc qui doit être renouvelé sur ordre des inspecteurs locaux de la couronne. L'utilisation de toits en cèdre ou en ardoise est également obligatoire. Les entrepôts et les hangars à bateau plus anciens en bois sont toujours debout, mais nombre d'entre eux pourrissent et s'affaissent manifestement dans l'eau.

Comme tout le monde veut son propre accès à l'eau pour pouvoir décharger ou charger sans payer les droits de quai (qui remboursent la couronne du coût des déversements constants de pierre et du dragage des chenaux), les îles sur lesquelles se dresse Marsembre sont entrecroisées par un réseau d'étroits canaux tortueux. Ils servent d'égouts et peuvent être décrits poliment comme déplaisants. Leur puanteur est in-



croyable pendant les étés chauds et secs, et la chaleur de la décomposition empêche leurs eaux fumantes de geler même lors des hivers les plus froids.

Vie locale : Les monstres des marais sont populaires dans les histoires de taverne locale. Les vieux Marsembriens parlent de feux follets qui font tomber les lumières des ponts dans le brouillard de la nuit et prennent leur place, se déplaçant pour diriger les imprudents vers des trous d'eau.

Il se dit également que ceux qui ont coulé dans l'estuaire de l'Étoilée reviennent pour chercher leurs amis, amants, familles et plus particulièrement leurs ennemis et débiteurs. Dégoulinants, ils marchent la nuit, morts-vivants détrempés, et traînent les vivants pour qu'ils les rejoignent. Même des aventuriers courageux admettent que d'étranges créatures rôdent à proximité de l'embouchure, et qu'il y a quelque chose de mauvais présage dans les canaux puants de Marsembre.

Marsembre est également un centre de contrebande, bien que cette pratique ne soit pas aussi luxuriante qu'elle l'a été. Il y a des histoires de barriques pleines de vin perdues et pourrissant sous l'eau, ainsi que de cages d'esclaves ayant coulé, découvertes pleine des infortunés noyés quand des entrepôts étaient abattus.

Il y a également, bien sûr, des rumeurs de trésors cachés dans les eaux boueuses. Il est certain qu'au moins un navire de paye de Gondegal, chargé d'or, s'est perdu dans la zone. Les vieux Marsembriens parlent également de yoles pleines jusqu'au plat-bord de gemmes elfiques, sabordées délibérément dans les canaux lors d'une nuit noire, pour éviter d'être capturées par des Zhentarim. Ils parlent également de Sissra, une princesse demi-elfe qui mourut il y a quatre cents ans de cela. Son cadavre fut disposé dans un fin bateau avec de l'or, des gemmes et des objets magiques disposés autour d'elle. Incendié, il brûla jusqu'à la ligne de flottaison pendant qu'il dérivait sur l'Étoilée. Des chercheurs ne l'ont jamais retrouvé, mais nombre d'entre eux croient que les cendres de Sissra et son trésor gisent en dessous d'un quelconque vieil entrepôt de la cité, dans la boue qui masque tout.



Le Dragon Pourpre de Cormyr

Légende :

1. La Tour du Roi (demeure du Seigneur Ildoul, du Héraut, et de la garnison)
2. Manoir de la Brume Matinal (temple de Lathandre)
3. Cale Sèche de Marine et Forteresse ("Donjon de l'Étoilée")
4. Le Griffon Rugissant (auberge et taverne)
5. L'Écu Fendu (auberge et taverne)



Montéloy

Cité indépendante

Qui dirige : Premier Seigneur de Montéloy Maalthiir (N hm M15) un mage marchand impitoyable et avisé, dévoué à la progression de Montéloy et à l'accroissement de son propre pouvoir (dans le désordre).

Qui dirige réellement : Maalthiir, soutenu par ses Plumes Rouges.

Population : 60.000 (estimation des résidents permanents). La population s'élève à environ 90.000 en été, y compris les marchands, les gens de passage et les inévitables réfugiés de Château-Zhentil.

Principaux produits : Tissu, fourrures d'au-delà de la Mer de Lune, armes et armure, gemmes, et une liqueur ardente appelée le souffle du dragon.

Forces armées : Les Plumes Rouges de Montéloy, anciennement une compagnie de mercenaires, forment maintenant une armée quasi officielle et une force de maintien de l'ordre interne. La totalité du groupe compte quelques 10.000 épées, bien qu'ils soient répandus dans toutes les régions environnantes. La plupart des mercenaires initiaux sont maintenant des chefs des Plumes Rouges et les effectifs sont composés avec des nouvelles (et généralement frustes) recrues. Le chef des Plumes Rouges est Jorgen Berginblade (NM hm G12) profondément loyal à Maalthiir tant que l'or tombe. La plupart des Plumes Rouges sont G1-G3, tandis que les chefs sont G4-G8.

Les Plumes Rouges de la cité sont l'outil premier du respect de la loi, tandis que ceux qui sont en patrouille à l'extérieur de la cité ne sont guère plus que des aventuriers brigands, prenant ce qu'ils veulent au nom de Montéloy (et avec la bénédiction de Maalthiir, pourvu que cela ne mette pas en danger Montéloy elle-même). Les Plumes Rouges sont l'une des forces majeures qui contrecarrent les aspirations des autres cités de la Mer de Lune, Mulmastre et Château-Zhentil, mais elles sont le pire de ces trois maux collectifs.

Mages notables :

• Ailoth (LM hm M6), un Sorcier Rouge de Thay qui prétend être un hors caste et agit comme prêteur et acheteur de marchandises endommagées, établissant un trafic régulier entre Montéloy et les cités de Sembie. Il est toujours un agent des Sorciers Rouges bien qu'il reste dans les bonnes grâces des autorités montéloisaines en leur donnant des informations utiles et, seulement parfois, erronées.

• Glinda Scatterstar (CB hm M12), maître de la Guilde des Mages de Montéloy, une vague coalition de jeteurs de sorts vouée à l'idée de ne pas être écrasés par Maalthiir dans son ascension au pouvoir. Glinda est un petit peu déficient mentalement, mais il est enthousiaste dans son enseignement et dans l'introduction de nouveaux magiciens dans l'art.

• Mordak Brelliar (CN hm M7), apprenti de Maalthiir et magicien officiel de la cour, Mordak est un intrigant et un planificateur, qui oscille entre une obéissance aveugle à son maître et la mise au point de vols, de plans et d'autres mauvais coups. Maalthiir connaît les faiblesses de son assistant, et l'utilise pour infiltrer les complots des conspirateurs plus sérieux. Mordak est actuellement de nouveau en délicatesse avec son maître, à propos du vol de certains bijoux, et il attend sa punition.

• Thurlock l'Anagoue (LN hf M(D)12), fait des opérations de divination contre de l'argent.

• Wak Rathar (CM hm M10), apparemment un vieil ami de Maalthiir, et qui a l'autorisation du Premier Seigneur d'opérer dans la cité en toute impunité. Wak a un déplorable sens de l'humour. Sa blague favorite est de se mettre en travers de la route de nouveaux venus, de les assommer par magie ("Vous voulez voir un tour de magie?"), de prendre tous les objets magiques qu'ils portent (donnant sa part à Maalthiir) et d'envoyer les victimes inconscientes à l'arène.

Cultes notables :

• La Voûte des Épées, complexe religieux de Tempus ; Général le Plus Sacré Dounalis Guff (CN hm P18) ; 18 prêtres, 230 suivants. Dounalis est également le chapelain officiel des Plumes Rouges.

• La Demeure du Bonheur, temple de Lliira ; Maître des Fêtes Barand Hithkin (CB hm P(Sp)15) ; 16 prêtres, 180 suivants.

• Lastholme, temple de Chauntéa ; Haut Prêtre Brom Hlast (N hm D13) ; 8 prêtres, 55 suivants.

• Chapelles d'Umberlie, de Malar et de Torm.

Guildes de roublards et de voleurs notables : La Guilde des Roublards de Montéloy est une guilde reconnue et approuvée "d'éclaireurs, messagers, amuseurs, négociateurs et agents d'acquisition opérant sous les auspices attentifs du Premier Seigneur de Montéloy". Le vol est traité comme toute autre opération lucrative à Montéloy, pourvu que les formes correctes y soient mises et que la somme appropriée d'argent soit reversée aux Plumes Rouges et au Premier Seigneur. Plusieurs conflits avec Maalthiir ont averti la Guilde des Roublards de rester à l'écart des marchands à long terme opérant sous la protection de la couronne (ceux-ci payent un montant juste pour cette protection des Plumes Rouges, celles-ci étant donc soumises comme la Guilde à cette interdiction).

Le chef des roublards est un grand escogriffe nommé Swipe (N hm V18) qui approuve toutes les opérations majeures et qui est connu pour avoir aidé le gouvernement local à traquer des opérateurs indépendants qui œuvraient sur les territoires montéloisiens. Les voleurs nouvellement arrivés à Montéloy sont encouragés à déclarer leurs intentions à la Guilde des Roublards et à faire un don approprié pour éviter toute mauvaise fortune dans la cité.

Boutiques d'équipement : Complet.

Repaires d'aventuriers : Les tavernes et les auberges qui accueillent les aventuriers indépendants sont illégales à Montéloy. Mais, les maisons publiques (les pubs), pouvant offrir une bonne nourriture, des boissons fortes et un lit (relativement) confortable à un étranger fatigué, sont courantes à travers la cité (les pubs, bien sûr, doivent avoir une licence de la couronne pour opérer).

• La Tanière du Dragon (bonne/modéré),...

• le Repaire de l'Hydre (moyenne/modéré) et...

• les Pantoufles de Rubis (excellente/coûteux) sont des repaires d'aventuriers typiques, avec une grande salle commune et des logements individuels à l'étage supérieur.

• Le Nid du Rat (bonne/bon marché) est un repaire courant des Plumes Rouges et de nombreuses querelles y sont déclenchées par des militaires.

• La Cave du Gobelours (pauvre/coûteux) est connue pour sa nourriture infecte, sa cervoise coupée à l'eau de la Mer de Lune et ses excellents commérages et informations. Mangez ailleurs, mais prenez vos informations ici.

Personnages importants :

• Diane Halistinar (NB hf P(anciennement de Sunie)13) ; elle contrôle maintenant un puissant cartel de marchands dans la ville. Elle ne reçoit plus de sorts, ayant été chassée de son culte.

• Laris (LN hm G10, S : magie) ; propriétaire de l'échoppe Curiosités et Magies, à Montéloy. C'est un magasin qui "vaque continuellement à ses affaires". C'est l'une des plus anciennes échoppes spécialisées uniquement dans les objets magiques, les éléments de sorts, les gemmes et les objets d'art. Les prix sont incroyablement élevés



et, en général, Laris demande une valeur égale en objets ou en éléments magiques pour l'équipement acheté. Il est d'un caractère emporté et rude, et un couple de golems de pierre à son service décourage toute embrouille. Toute magie véritablement intéressante est envoyée au château pour une inspection du Premier Seigneur.

• Péraphon de Thond (voir à Arabel) prend ses quartiers d'hiver ici, achetant des héliotropes et d'autres gemmes pour les revendre sur la Côte des Épées ou dans d'autres pays plus civilisés.

• Taurus (LM minotaure-m) ; il n'est ni le plus intelligent ni le plus puissant des habitués de l'arène (voir ci-dessous), mais il est définitivement le plus coloré et le plus facile à reconnaître. Taurus peut être trouvé soit au Nid du Rat avec ses copains Plumes Rouges soit dans l'arène en train de déchiqueter un bas niveau ou de surclasser un adversaire. Il est considéré comme une mascotte par les Plumes Rouges et quiconque ayant du bon sens passe généralement au large de lui.

Eléments remarquables de la ville : Montéloy est perchée sur un escarpement rocheux surplombant la rive sud de la Mer de Lune. Montéloy proprement dit est la cité fortifiée au sommet de l'escarpement, bien qu'il y ait un village plus petit à la base de celui-ci, appelé les Docks, qui traite le trafic naval et fait office de cale sèche pour les efforts naissants de Montéloy en matière de construction navale.

Initialement un endroit fréquent de discussion et d'échanges entre les hommes et les elfes, Montéloy s'est développée rapidement en un centre majeur de négoce pour les trappeurs, les chasseurs, et les mineurs du nord. Elle est également devenue le point par lequel transite la majorité des héliotropes transportés sur la Mer de Lune depuis Damara.

Le plus grand bâtiment est le château de Maalthiir, bien que nombreux soient ceux qui se le rappellent sous son ancien nom, le Perchoir des Vautours. C'est un labyrinthe informe de murs et de bâtiments — rien n'a été abattu, seulement étendu. Le château domine le cœur de Montéloy, ses plus hautes flèches étant visibles à des kilomètres en mer. Les vautours qui ont donné son nom originel au château font toujours leur nid dans les tours supérieures. Dans le cœur du château se trouvent les quartiers personnels de Maalthiir et ceux de l'élite des Plumes Rouges qui le protège.

Rivalisant en longueur, si ce n'est en hauteur, avec l'ex Perchoir des Vautours, se dresse l'Arène de Montéloy. Cette énorme structure est le site de jeux de gladiateurs, comprenant des combats armés, des courses de chevaux, de chars et de traîneau (en hiver) et, en de rares occasions, des conflits navals (le sol de l'arène est rendu étanche et rempli d'eau). Les Montéloisiens apprécient les défis aussi bien d'athlètes professionnels que de prisonniers, de Zhentarim ou de ceux arrêtés par Wak le Pourri.

Vie locale : L'actuel Premier Seigneur de Montéloy est un nouvel arrivant relatif qui s'est emparé de la cité et la dirige d'une main de fer. La capitale commerciale était auparavant contrôlée par un conseil d'elfes, de demi-elfes et d'hommes. Avec le retrait des elfes de la Forêt Elfique, la corruption envahit le conseil et il fut infiltré par des forces

Légende :
1. Château Maalthiir
2. Temple de Tempus
3. Arène de Montéloy
4. Les Curiosités de Laris (art, magie et gemmes)
5. Guilde des Roublards
6. Maison Publique du Nid du Rat

MONTÉLOY



d'autres cités et sociétés secrètes, dont les Zhentarim et le Culte du Dragon. Maalthiir, soutenu par les Plumes Rouges, renversa le conseil restant et s'installa comme chef unique de Montéloy.

Maalthiir règne solidement et a souvent la main lourde. Il peut, par décret seigneurial, bannir l'utilisation de la magie à l'intérieur des murs de la cité et fermer les portes, empêchant des individus d'emporter des objets magiques ou des armes de n'importe quel type dans ou à l'extérieur de la cité. Il le fera occasionnellement par fantaisie, mais en général, pour rechercher un objet ou un individu particulier.

L'ascension de Maalthiir et des Plumes Rouges a également entraîné une xénophobie dirigée contre toutes les races non humaines en général, et contre les elfes et les petites-gens en particulier : les elfes en raison de leur désertion manifeste avec la disparition de la Cour Elfique, et les petites-gens en raison de leurs activités de voleur propres à leur race. Les atrocités commises par les Plumes Rouges ont chassé de Montéloy la plupart des petites-gens natifs de la cité, et une majeure partie d'entre eux admettent à contrecœur que les Montéloisiens sont un peu plus mauvais que les orques.



Anarath, une rune ancienne pour "gardien"

Mulmastre

Cité indépendante

Qui dirige : Selfaril, Grande Lame de Mulmastre (NE hm G(maintenant)20) qui tua son prédécesseur et conserve son titre depuis 11 ans en assassinant, estropiant ou discréditant les rivaux potentiels. Il travaille à se faire des alliés à Impiltur, Turmish et maintenant à Thay (en faisant littéralement la cour à la Première Princesse de Thay).

Qui dirige réellement : Les (16) Lames, conseil régnant de la noblesse, qui se réunit au moins une fois lors de la croissance de chaque lune. Chacune obtient 10.000 po/an sur les taxes (90.000 pour la Grande Lame).

Population : 66.000 (estimée).

Principaux produits : (Commerce), armes, armures, bateaux, bijoux.

Forces armées : 6.000 soldats bien entraînés et payés, protégés par les Capes (voir ci-dessous). Recrutés principalement dans les cités surpeuplées du Golfe de Vilhon, ces G1 à G4 sont équipés d'une armure d'écaille et utilisent des arcs courts, des lances, des épées larges, des marteaux de guerre et des dagues. Ils servent en rotation sur la flotte de guerre, les patrouilles terrestres, les forces de sortie, s'occupent des camps d'entraînement brutaux en montagne bien entretenus par des suivants, et servent en tant que gardes dans des missions diplomatiques (pour des visiteurs ou pour d'importants Mulmastrites voyageant dans les Royaumes). Travaillant avec les Capes, ils maintiennent l'ordre dans les rues, les égouts et les quais de la ville, où l'activité règne jour et nuit.

Dans l'ordre croissant, les grades sont : homme de lame, vive-lame (10 hommes de lame sont commandés par une vive-lame), capitaine (six vives-lames en réfèrent à un capitaine), fouetteur (tous les aides de camp, les ordonnances, et les gardes du corps sont des fouetteurs) et maître de bataille (général).

Il y a actuellement huit maîtres de bataille, l'un d'entre eux ayant passé l'âge de combattre : Thiondred Calambar (LN hm G16, Maître des Faucons) dirige les agents d'entraînement et de recrutement de la cité, les Faucons, qui voyagent dans tous les Royaumes, commettant des meurtres et des sabotages pour faire progresser la cause de Mulmastre. Les Faucons sont un groupe autonome et secret d'agents, ayant tous le grade de fouetteur, mais aux classes et niveaux divers.

Mages notables : Mulmastre a une guilde de Mages, les Capes (officiellement "la Confrérie des Capes"). Ce sont des M4 à M12 qui se sont spécialisés dans la magie sondant les pensées. Ils comprennent de nombreux devins parmi eux. Les mages quittant les Capes sont jugés comme étant des traîtres dangereusement bien informés, traqués (jusqu'aux coins les plus éloignés des Royaumes) et tués.

- Le seul mage indépendant de Mulmastre d'une importance quelconque est Gulgath (CN hm M20), un voyageur dans les plans rarement chez lui, qui emporte un petit arsenal protecteur de sorts et d'objets.

Cultes notables :

- Autel du Noir Seigneur, temple de Baine ; Haut Impercepteur Szchulan Darkoon (LM hm P19), anciennement un Bainite orthodoxe, converti maintenant à Cyric et préparant le temple à ouvertement changer d'allégeance et de ce fait à gagner du pouvoir et de l'importance ; 22 prêtres, 120 suivants.
- La Haute Demeure de la Blessure, temple de Loviatar ; Maîtresse du fouet Milauteera Argauthiir (LM hf P9), réputée avoir une grand-mère drow ; 24 prêtresses, 6 suivants.
- Le Haut Manoir des Épées, temple de Tempus ; Haut Prêtre-Capitaine Ghallas "Frappeur d'ennemis" Khenistar (CN hm P14) ; 16 prêtres, 23 suivants.
- La Demeure Bâtie en Or, temple de Waukyne ; Haut Prêtre Dondabbar Kesker (CN hm P10) ; 29 prêtres, 35 suivants, tous actuellement plongés dans la panique.
- La Tour des Mystères, temple d'Azouth ; Haut Prêtre Ghondomeir Hazathal (LN hm P11/M11 à classes jumelées) ; 16 prêtres réguliers, 9 suivants.
- La Porte de la Bonne Fortune, temple de Tymora ; la Main de la Dame Naneetha Danchul (CB hf P11) ; 9 prêtres, 11 suivants.
- Chapelles de Lathandre, de Malar, de Mask, de Talos et d'Umberlie.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Aucune autorisée ; aucune n'existe. Il y a de nombreux opérateurs indépendants, mais dès que leur réputation atteint un niveau suffisant, ils sont traqués et/ou bannis de la cité.

Boutiques d'équipement : Complet.

Repaires d'aventuriers : "C'est une cité où tout le monde est dur avec les autres" selon la formule d'un tavernier. Les visiteurs peuvent s'attendre à payer 2 po/nuit pour un lit, un repas chaud et une cervoise maison (coupée d'eau) à volonté. Tout le reste est en supplément, "les services" revenant à environ 6 po/nuit. Les auberges de la cité comprennent :

- La grande et confortable Cape du Voyageur (bonne/coûteux) ;
- La Lame Noire et le Sanglier Sanglant, bruyantes et bondées (bonne/bon marché) ;
- Le Lit Volant, calme et bien tenue, nommée d'après la vieille farce d'un mage (excellente/modéré) ;
- Le Foyer de Windsnug, nouvelle et pas encore populaire ;



• La Botte Penchée, sale et froide (pauvre/bon marché).

Les visiteurs restant plus longtemps que deux nuits ont intérêt à vendre leurs chevaux et à prendre des chambres dans l'une des maisons hautes plus confortables de la cité (maisons meublées). Mulmastre est connu pour ses tavernes dissolues, notamment celle de la Fosse aux Bœufs.

Personnages importants : Peu de Mulmastrites sont importants à l'exception des Lames. Autrement, ils ont tendance à devenir des cibles et à trouver la mort.

Éléments remarquables de la ville : Les murs sinistres du port se dressent à pic des froides eaux marines, sorte de remparts faisant face à la furie totale des tempêtes hivernales mugissantes. Des montagnes encadrent la cité, et ses rues et bâtiments s'accrochent à leurs contreforts rocheux. On ne peut apercevoir aucun arbre dans cette cité de pierre désolée. Le chenal du port et une étroite plage rocheuse sont les seules ouvertures au nord, tandis qu'une seule faille (commandée par un donjon massif) permet à la route de l'Immensité d'entrer dans la cité par le sud.

Le port est un réseau labyrinthique de canaux puants. Son entrée est protégée par des tours jumelles qui contrôlent une grande courtine comprenant des chaînes qu'on peut abaisser et des rangées de catapultes qui lancent des projectiles incendiaires ou des pierres. L'entrée du chenal se termine par un virage brusque dans un bassin équipé, où quatre, ou plus, navires de guerre de la cité attendent.

Vie locale : Mulmastre est actuellement en troisième position en terme de pouvoir parmi les cités de la Mer de Lune, derrière Château-Zhentil et Montéloy. L'ambition de ses citoyens acharnés lui a gagné le surnom de "Cité du Danger" chez les marchands.

Mulmastre ne contrôle pas de terre, mais occupe une position stratégique à proximité de la Lis, la rivière qui relie la Mer de Lune à la Langue du Dragon. Sa seule tentative de contrôler la Lis a provoqué une guerre généralisée et une défaite écrasante. Plus récemment, Château-Zhentil a détruit la plus grande partie de la marine de Mulmastre dans la Bataille d'Entre les Tempêtes, mais la plupart des observateurs s'attendent à ce que Mulmastre essaye rapidement d'affirmer de nouveau sa suprématie navale sur la Mer de Lune.

Les Mulmastrites mènent leur vie avec une féroce détermination. Ils poussent sans cesse pour accomplir leurs buts, et meurent en essayant si cela est nécessaire. Ni fanatiques ni idiots insouciants, ils sont des adversaires implacables, patients et intransigeants, qui attendent et exploitent chaque faiblesse. C'est cet esprit qui fait de Mulmastre un centre si actif pour le commerce, un foyer d'affaires et d'intrigues constantes. Comme le dit Elminster, "Même quand Mulmastre semble calme, elle ne l'est pas réellement — on peut entendre le son de chacun, toujours en train de faire des plans, encore et encore".

Les Mulmastrites sont toujours prompts à saisir un avantage et occupés à des plans d'enrichissement personnel et d'avancement. Tous ceux qui ne sont pas nobles essayent de le devenir en servant la cité et en surpassant ou éliminant les rivaux. Tous les nobles s'efforcent de monter dans les rangs des Lames.

Les nobles de Mulmastre sont un certain nombre de seigneurs (49), les archiprêtres

Légende :

1. Tours des Lames (demeure des Lames)
2. Tour de la Wiverne (demeure de la Grande Lame)
3. Donjon de la Route Sud
4. La Cape du Voyageur (auberge)
5. Taverne de la Fosse à Bœufs

MULMASTRE

(les hauts prêtres donnés ci-dessus), les Lames régnantes et la Grande Lame (ainsi que leurs familles). La noblesse s'obtient par un vote libre et secret des nobles actuels, bien que la richesse et un long lignage aident une candidature. Un noble peut devenir une Lame (ou être chassé de ce statut ou de celui de seigneur) par un vote à la majorité des Lames. Nombre de personnes ont trouvé la lame d'un assassin plus simple que le vote. Les nobles ont une garde d'honneur de la cité, le droit d'engager jusqu'à 16 gardes du corps et d'utiliser un blason distinctif. Les Lames ont des Capes dans leur garde d'honneur, et le droit d'avoir jusqu'à 35 gardes du corps (souvent des aventuriers engagés).

Tous les magiciens connus d'un niveau supérieur ou égal au 4ème, pénétrant dans la cité doivent rejoindre les Capes (un processus difficile impliquant un sondage mental magique) s'ils restent plus de six nuits consécutives, ou plus de 30 dans toute l'année.

Les Capes sont sous l'autorité du Conseil des Capes : la Grande Lame, deux Lames et toutes les Capes du 12ème niveau ou plus (il y en a actuellement 29). Il est dirigé par la Cape Aînée, Thurndan Tallwand (un CM hm M17 distingué, à la barbe blanche et cruel sans raison). Les Capes dirigent constamment les pensées des gens à proximité, maintenant la loyauté de quiconque le plus efficacement possible. Les Capes diligentes, qui se distinguent, sont récompensées par un entraînement libre, l'utilisation et l'apprentissage d'objets et de sorts plus puissants, et par des vacances dans le luxueux Palais des Fêtes souterrain, sous la Tour de la Wiverne de la Grande Lame (d'après le blason de la cité : une wiverne dorée en vol sur un champ de pourpre sombre, au-dessus d'une série de vagues argentées).

Les mages ne faisant pas partie des Capes n'ont pas le droit de lancer de sort dans la cité. Ceux qui passent outre sont arrêtés et interrogés magiquement par une douzaine de soldats et six Capes, ou plus, qui saisissent toute possession magique. Les créatures hostiles sont tuées ; les autres sont exilées (sans leurs possessions magiques !).

Il y a cinquante ans, Mulmastre était dirigée par un roi-sorcier, Nesker, qui mourut, sans descendance, de cause naturelle. Il y eut alors une lutte pour le pouvoir, qui se termina par l'ascension de la première Grande Lame.

Mulmastre autorise les duels — un contre un avec n'importe quelle arme — mais seulement à certains endroits et en présence d'une Cape et de soldats pour juges ; c'est un sport spectaculaire qui n'est pas pour les délicats. Les Mulmastrites vont dans les tavernes pour boire et dans les dancings pour flirter, danser et montrer leurs parures.

Les Mulmastrites portent des fourrures, y compris des jambières et des "maliskers" (des tabliers courts) pour se protéger du froid, avec des bottes et des gants en cuir. Les femmes, que tous espèrent voir porter les vêtements peu amples d'endroits plus chauds, se tiennent au chaud avec d'énormes capes en fourrure, des sous-robes en soie orange, rouge, verte ou dorée, mêlées de coton et en laissant pousser leurs cheveux très longs.

Ordulin

Capitale de la Sembie

Qui dirige : Elduth Yarmmaster, Maître Suprême du Conseil de Sembie (élu, fort actuellement de 22 marchands).

Qui dirige réellement : Les Marchands de Sembie, qui feront n'importe quoi pour le profit s'ils n'en sont pas empêchés physiquement.

Population : 91.000 en moyenne sur l'année, avec une pointe en été à 140.000 (en raison de la présence des marchands itinérants).

Principaux produits : Commerce, chariots, biens d'équipement de toutes sortes, bottes, selles et autres marchandises en cuir.

Forces armées : La Garde, une force bien entraînée de 2.000 G4 à G10, tous équipés d'armures de plates et armés de hallebardes, de masses, d'épées longues et de dagues. La Garde maintient l'ordre dans Ordulin et occasionnellement veille à sa défense.

Elle est commandée par Raithspur, Capitaine de la Garde (LN hm G(maintenant)21) un combattant puissant et royal, à la réputation impressionnante, qui possède de puissants objets magiques de protection personnelle.

Mages notables :

- Machalassan (LN h-? M12) un calme reclus qui altère magiquement son aspect dès qu'il (elle ?) s'aventure à l'extérieur de sa tour aveugle.
- Osper Linthalam (NB hm M(E)9) un mage profondément impliqué dans les intrigues locales et les accords commerciaux, propriétaire d'un *bâton de pouvoir* et de nombreux anneaux magiques. Homme urbain et spirituel, Osper vit dans un manoir magnifique — et magiquement bien protégé — avec au moins trois golems de pierre à ses ordres en tant que gardiens.

Cultes notables :

- La Haute Demeure de la Roue Merveilleuse, temple de Gond ; Haut Prêtre de Gond Chansibral Thjestnal (LN hm P13) ; 22 prêtres, 38 suivants.
- La Demeure des Festivités, temple de Sunie Cheveux de Feu ; Haute Prêtresse Aummerglau Tisrin (CB def P14), connue sous le nom de "Soleil d'Ordulin" pour sa grande beauté ; 29 prêtresses, 56 suivants.
- Manoir de la Dame ("Demeure de la Chance" pour les non croyants), temple de Tymora ; Haute Prêtresse Duatha Lindar (CB hf P12) ; 16 prêtres, 24 suivants.
- Tour de l'Aurore, temple de Lathandre ; Haut Seigneur de l'Aube Ombital Duskroon (NB hm P16) ; 19 prêtres, 17 suivants.
- Tour des Richesses, temple de Waukyne ; Haut Prêtre Irtlban Norleth, maintenant un homme désespéré et presque fou par la perte manifeste de sa déesse ; 7 prêtres (26 ont fui ou quitté le clergé depuis le Temps des Troubles) et 42 suivants toujours loyaux.
- Chapelles de Déneïr, de Leira, de Lliira et de Loviatar.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Les Vers Putrides, un soi-disant groupe de réformateurs et de révolutionnaires qui volent, vandalisent et occasionnellement assassinent au nom d'un vrai roi de Sembie (mais qui semblent plus intéressés par leur enrichissement personnel). Ce petit groupe de voleurs et de guerriers est secrètement financé par des Zhentarim. Ses actions offrent une couverture pour les activités moins loyales des Zhentarim, et assurent une insécurité et une instabilité (la conquête éventuelle de la Sembie est un but à long terme des Zhentarim).

Boutiques d'équipement : Complet.

Repaires d'aventuriers : Les auberges d'Ordulin offrent toutes de vraies salles à manger. Ses tavernes sont des lieux plus agités offrant des danses et des divertissements, et où la boisson relègue la nourriture à une préoccupation secondaire. Les aubergistes d'Ordulin ne pensent pas du tout aux aventuriers — tout dommage que ceux-ci provoquent se traduit pas une addition augmentée (si des aventuriers bruyants entraînent, par exemple, le départ d'un autre hôte, le coût du logement de ce dernier est ajouté à la note des aventuriers — même si l'hôte a payé quelque chose et que quel-



qu'un d'autre prend la chambre immédiatement).

• Toute personne avec du bon argent est fort bien accueillie au Coquelet Noir, un endroit ancien très vaste, avec des sols inclinés, des tapis usés et des tapisseries poussiéreuses (bonne/coûteux) ;

• L'Odalisque d'Ivoire, un nouvel établissement épatant, décoré et snob (moyenne/coûteux) ;

• Auberge des Six Chandelles, ancienne, sombre et discrète, appréciée par ceux qui arrangent des rencontres louches (bonne/modéré) ;

• Manoir de Maître-Fer, un impressionnant palais en pierre nommé d'après son constructeur/propriétaire, un nain retiré G15 (excellente/modéré) ;

• La Retraite de Blaskor, un endroit croulant dont de nombreuses réparations nécessaires sont recouvertes par des tapisseries d'occasion suspendues. Les murs fragiles et fins comme du papier permettent aux hôtes de partager leur chambre avec leurs voisins des deux côtés (pauvre/bon marché).

Cette auberge est célèbre pour un incident, impliquant l'aventurier Durjack de Telflamm, qui est typique de la manière dont les auberges (et les marchands) fonctionnent à Ordulin. Enragé en raison d'une scène de ménage (entendue à quatre chambres de là), Durjack saisit sa hache et chargea dans le mur. Le traversant ainsi que la chambre de l'autre côté (à la consternation de ses occupants), il poursuivit son chemin à travers les murs et les chambres. Mais sa destruction s'arrêta quand il atteignit la chambre où se déroulait la discussion dérangeante — le sol céda sous sa rage et il descendit brutalement à l'étage en dessous accompagné par tout le reste de ce qui se trouvait dans la première chambre. Ces arrivées s'avérèrent de trop pour le sol de cette chambre, qui s'effondra à son tour sur la chambre suivante. Ce lieu accueille maintenant un escalier, beau quoique délabré, montant jusqu'au niveau où Durjack avait commencé sa descente, et plusieurs tapisseries coquettes couvrent les trous béants qu'il a laissés dans les chambres adjacentes — le tout est maintenant loué à un tarif plus élevé comme une "suite attenante avec escalier privé, personnellement conçue par le fameux aventurier Durjack".

Personnages importants :

• Korth (CN hm G5) un garde querelleur à louer qui prend 5 po/jour et aime l'aventure. Il peut être contacté à la taverne du Cap Guingois.

• Lazalar, Héraut d'Ordulin (indépendant du gouvernement de Sembie). Il enregistre les blasons et les contrats de mariage, les testaments, les contrats et les autres accords légaux.

• Nurlar (CN hm G1) un marchand perspicace et sophistiqué, à la barbe noire, qui vit ici dans une citadelle. Nurlar est l'un des marchands les plus respectés dans les pays de la Mer Intérieure, ayant bâti une fortune à partir de deux bateaux plus que fatigués dont il avait hérité, construisant un réseau rapide de navires, cavaliers et caravanes, opérant sous la devise "Nurlar peut vous l'amener ici-même". Il a une grande peur des voleurs et de se perdre à l'extérieur sous le mauvais temps. Il ne sort jamais sauf dans un chariot fermé.

• Zéboastre, un personnage mou et distingué, connu pour ses sarcasmes et sa barbe parfumée (CN hm G1, S : histoire et théolo-

Légende :

1. Le Grand Hall du Conseil
2. La Tour de la Garde
3. La Porte Gardée (Hôtel de la Monnaie)
4. Auberge des Six Chandelles
5. Retraite de Blaskor (auberge)
6. Le Poisson Échoué (taverne incendiée)

ORDULIN

1 2 3 4 5 6

N



gie humaine de la Langue du Dragon) ; se cache actuellement après avoir fait une remarque spirituelle et/ou véridique de trop.

Éléments remarquables de la ville : Ordulin est disposé comme une boussole, les rues irradiant d'un cercle central. Dans celui-ci se dressent le Grand Hall du Conseil (où le conseil de gouvernement de Sembie se réunit), la Tour de la Garde (prison d'Ordulin, tribunal, armurerie et caserne principale de la Garde) et la Porte Gardée.

La Porte est en fait un bâtiment construit pour décourager tout espionnage magique ou pénétration de toutes sortes. Elle est protégée par des golems et d'autres automates magiques. Aucun voleur n'a jamais pu percer ses défenses et vivre pour s'en vanter. Une famille d'artisans et de mages-guetteurs vit ici, gardant fanatiquement l'endroit et confectionnant continuellement de nouveaux sorts défensifs contre les gaz, les poisons, les changeurs de forme et les autres attaques.

Cette forteresse est l'Hôtel de la Monnaie de Sembie, où toutes les pièces du pays sont frappées ou modifiées. Les lingots de métal sont amenés par des caravanes lourdement gardées, déchargés par une petite fenêtre par des golems protégés par des mages portant des baguettes, pour ressortir sous la forme des pièces sembiennes, en or à cinq côtés, en argent à trois côtés, en fer carrées et en électrum en losange. La Sembie ne frappe pas de pièce de platine, utilisant à la place des barres de négoce (lingots) en argent/cuivre valant 5 po, 10 po, 25 po et 50 po, mais honore toutes les monnaies selon leur poids et leur matière. Ces pièces, aux formes particulières, sont réputées (par ceux qui n'aiment pas la Sembie) avoir été créées car "les Sembiens font tant d'affaires dans l'ombre, qu'ils doivent être capables de distinguer une pièce de l'autre sans les voir".

Des rues circulaires concentriques viennent se superposer au motif radial. Ce plan est brisé par quelques rues sinueuses plus anciennes à l'emplacement bien établi.

Vie locale : Ordulin est une cité carrefour et, à l'origine, un camp de séjour armé quand les hommes étaient occupés à se frayer un passage dans les forêts elfiques qui couvraient tout le nord-ouest de la Langue du Dragon. Par la suite, elle devint une étape pour les caravanes, vers laquelle de petits groupes locaux et des chariots venant des cités côtières se rassemblaient pour de périlleux voyages à l'intérieur des terres. Elle fut faite capitale parce qu'elle était petite et que personne n'y vivait réellement (au contraire de Selgonte ou Saerloune, un choix qui aurait ravivé l'antagonisme entre les deux cités). Ordulin fut construite et connut une croissance importante en un temps très bref. Toujours plus petite que les cités portuaires de Sembie, elle n'en est pas moins le centre incontesté du pouvoir — pour autant qu'une fourmilière de marchands égoïstes et affairés allant en tous sens puisse avoir un centre.

Ordulin a été le champ de bataille de plusieurs duels de mages pendant ces dernières années. Orcrommor le Puissant et Asblan le Gras se détruisirent l'un l'autre dans un duel aérien de *nuées de météores* il y a 40 ans de cela, écorchant ou remodelant nombre des bâtiments les plus hauts de la cité par la même occasion.

Il y a 22 hivers de cela, Thindol des Zhentarim (et plusieurs bâtiments à proximité) fut détruit par la terrifiante liche Bhalgustrin, dont il essayait de piller la tombe.

Plus récemment, la taverne du Poisson Échoué a brûlé dans un combat entre Glindarl d'Impiltur et un homme chauve qui a fui, qu'on suppose être un Sorcier Rouge de Thay. Les restes de la taverne peuvent être vus sur la Rue du Fourreau.

Port-Ponant

Cité indépendante

Qui dirige : Un conseil de riches familles marchandes, qui élit un chef, le Croamarkh, tous les quatre ans. L'actuel Croamarkh, effectuant son deuxième mandat, est Luer Dhostar (LN hm G7), chef de la famille noble des Dhostar.

Qui dirige réellement : Selon ceux à qui vous parlez, vous avez le choix entre n'importe lequel de la poignée de clans marchands rivaux et les Masques de la Nuit (voir ci-dessous).

Population : 96.000 (estimation en moyenne annuelle), avec une pointe en été à 114.000.

Principaux produits : Parfum (excellent et très apprécié), vin (qui varie grandement en qualité, mais qui est largement vendu) et poterie (plutôt médiocre).

Forces armées : Le guet de la ville (milice) maintient l'ordre dans la cité et comprend 2.200 G2 à G4 en armure de cuir, armés de bâtons, d'épées courtes, de dagues et de filets de capture (un jet d'attaque réussi permet d'attraper la cible, avec des effets équivalents à ceux d'un sort de *ralentissement* et permettant de toucher automatiquement pendant les deux rounds suivants). Le guet est dirigé par Durgar le Juste (LN hm P(de Tyr)14), qui sert de juge de la cité. La plupart des crimes sérieux requièrent un jury de citoyens marchands pour prononcer une peine.

Port-Ponant n'a pas d'armée de métier et ne patrouille pas les routes à l'extérieur des ses murs. En cas de nécessité, des mercenaires sont recrutés pour défendre la ville ; il y a généralement 3.000 mercenaires à tout moment prêts à être engagés dans la ville. Les forces de mercenaires les plus importantes opérant à l'extérieur de Port-Ponant acceptent une petite avance pour pouvoir être disponibles en cas de besoin, et pour les empêcher de s'engager auprès de ceux qui essayent de s'emparer de la ville par la force, ou d'attaquer la ville ou de s'engager dans des querelles inter-compagnies excessivement sanglantes.

Mages notables :

- Chalaratha (CB def M12) "la Vierge Dansante", une femme superbement belle qui possède et dirige une société de parfumerie et va parfois en aventure.
- Gondeth (NB hm M15) un lanceur de sorts contre indemnités, calme et méfiant, et un vendeur de parchemins qui ne va jamais en aventure.
- Mintassan (NB hm M(T)19), un voyageur dans les plans, impulsif et bizarre, et un fouilleur de ruines, de coins bizarres et de lieux secrets. Il aime l'aventure et la rumeur dit qu'il possède de puissants objets magiques.
- Tersonm (LN hm M18) un vendeur froidement cérémonieux de potions et de parchemins, qui servira de professeur pour de l'argent. Tout chez lui semble magiquement piégé et gardé, et il constitue un ennemi dangereux.

Cultes notables :

- Manoir de la Félicité de la Douleur, temple de Loviatar ; Haute Maîtresse du Fouet Spyrytara Xalass (LM hf P16); 27 prêtresses, 34 suivants.
- La Demeure de la Roue, temple de Gond ; Haute Artificière Ashuntira Elhorn (N def P14) ; 11 prêtres, 26 suivants.
- La Demeure des Flèches et des Ombres ("Les Flèches de l'Ombre), temple de Mask ; Seigneur des Ténèbres Démarque Hond Rhauballa (NM hm P13); 9 prêtres, 21 suivants.
- La Demeure d'Ilmater, temple d'Ilmater ; Haut Prêtres Hunn Irblast (LB hm P13); 6 prêtres, 12 suivants.
- La Demeure Cachée, temple de Leira; Haute Maîtresse de la Brume Halautha



Immerstar (CN hf P14) ; 6 prêtres, 4 suivants.

• (Le Lieu de) la Mort qui Attend, temple (secret) de Talona ; Sa plus Fatale Horreur Ilua Yhestin (CM hf P13) ; 4 prêtres, 4 suivants.

• La Demeure des Vents, temple de Talos ; Seigneur des Tempêtes Elort Rhomsivin (CM hm P12) ; 3 prêtres, 4 suivants.

• Chapelles de Beshaba, de Lliira, de Malar et de Shar.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Les Masques de la Nuit, une bande de voleurs, d'assassins et de sbires qui opèrent largement la nuit. Ils laissent ouvertement leur symbole, un masque domino, comme indications des lieux de leurs crimes ou comme avertissement à ceux qui essayeraient de les contraindre dans d'autres actions et tenteraient de s'occuper des affaires de la cité par la menace et la manipulation.

En de nombreux matins, on retrouve du sang et des cadavres dans les rues ou flottant dans le port, alors que les Masques ont affronté des marchands désespérés, des voyageurs armés ou des gardes du corps privés, bien équipés, de familles nobles. Les Masques ne contrôlent pas encore toute la ville, mais ils s'y essayent. La force des temples de Loviatar, de Mask et de Talona reflètent leur nombre et leur influence ; on pense qu'ils sont actuellement environ 2.000, pour la plupart des T2 à T6. Les Masques sont à la tête d'une collection d'objets magiques volés, et utilisent des *matraques magiques* dans leurs œuvres.

Le chef des Masques de la Nuit est connu sous le nom de "l'Anonyme" et on pense actuellement qu'il s'agit d'un mage doppelgänger qui peut apparaître sans visage, ou peut-être d'un flagelleur mental. Qui ou quoi que ce soit commandant aux Masques, il (ou elle) dispose d'une magie puissante et peut laisser la marque au fer d'un domino sur ceux ayant gagné son déplaisir.

Les Masques de la Nuit offrent volontiers un asile aux autres voleurs et organisations de ce type se cachant ou étant en fuite. Leur seule exigence est que le groupe recueilli n'interfère pas avec leurs buts. De tels groupes, comme les Poignards de Feu de Cormyr, ont utilisé Port-Ponant dans le passé pour se cacher. La cité reste un foyer d'individus qui préfèrent mener leurs affaires avec le minimum d'interférences extérieures.

Boutiques d'équipement : Complet

Repaires d'aventuriers : Port-Ponant a deux sortes d'auberges ; celles à l'extérieur des murs, pour les voyageurs acceptant une protection moindre contre les brigands en échange d'une meilleure contre les vols à grande échelle, et celles à l'intérieur où les petits vols abondent.

• Parmi les premières, l'Homme Allongé (moyenne/modéré) se trouve à l'extérieur de la Porte de l'Ouest.

• A côté on trouve le Cockatrice Crachant (bonne/coûteux)...

• ... et la taverne du Poisson Vidé.

• Plus au sud, à l'extérieur de la Porte de Mulsantir, se trouvent l'Œil Occidental (bonne/modéré)...

• ... et Le Portail (excellente/coûteux).

• Toute seule, à l'extérieur des murs, au sud-est, on trouve le Corbeau qui s'Envole (bonne/modéré).

• A l'intérieur de la cité, les voyageurs peuvent choisir entre le Gai Soldat (excellente/coûteux) ;

• la Lune Amicale (bonne/modéré) ;

• et la Botte Noire, un lieu malsain, plein de querelles et de meurtriers nocturnes, juste à côté du Pont du Fleuve (pauvre/bon marché).

Personnages importants :

• Ainsbrith (CN hm G1, S : zoologie) ; membre de la Guilde des Naturalistes, expert dans les poisons de monstre.

• Bremaerel (LN hm G2, S : zoologie ; membre de la Guilde des Naturalistes, expert en striges).

• Farène (CN hf V9) une marchande bien connue : "cosmétiques, maquillage et déguisements ; les senteurs les plus rares et les plus raffinées, soigneusement sélectionnées pour vous par une dame de goût et de distinction, Farène la Voyageuse Lointaine", disent les prospectus, et chaque mot est vrai. C'est également une coquette et une joueuse, connue pour être armée d'aiguilles empoisonnées cachées partout dans ses vêtements provoquants.

• Natchim (CN hm G4) un chef mercenaire vétéran, qui a acquis une sagesse tactique sur le champ de bataille apparemment inégalable et une collection impressionnante d'objets magiques personnels aussi bien pour se défendre que pour lancer des attaques dévastatrices.

• Les Hommes du Basilic sont des marchands riches et puissants, et des nobles qui utilisent le meurtre, la torture, la corruption et la peur pour faire progresser leurs intérêts dans les intrigues du Cormyr, de la Sembie, de Port-Ponant et d'Iriaëbor. Bien que basés dans la proche Teziir, ils opèrent très calmement à Port-Ponant, afin d'éviter d'irriter et de rentrer dans un conflit ouvert avec les Masques de la Nuit. Ils ont — de nuit, avec des lames empoisonnées et des alliances temporaires avec des gardes du corps de maison noble — fait échouer de nombreux plans des Masques de la Nuit, mais ils font attention de ne pas laisser de traces grâce auxquelles ces derniers pourraient remonter à eux.

Éléments remarquables de la ville : Une description et un plan détaillés des éléments de la cité peuvent être trouvés dans le **RO0*. La cité est dominée par le port et par les entrepôts et châteaux (citadelles fortifiées) des nobles familles marchandes : Athagdal, Dhostar, Guldar, Malavhan, Ssemm, Thalavar, Thorsar, Urdo et Vhammos (voir **RO0*).

Vie locale : Le nom de Port-Ponant vient littéralement de son rôle de "Passage vers l'Ouest" de la Mer Intérieure. C'est le port le plus ancien, le plus riche et le plus corrompu offrant des facilités aux caravanes terrestres entre la Mer des Étoiles Déchues et la Côte des Épées et — par bateau ensuite — vers les terres aux sud, évitant les montagnes, les plaines et les déserts de Calimshan et des pays nomades.

Port-Ponant est aujourd'hui une ville opulente d'une importance vitale, pleine d'intrigues, de haute volée et aux ambitions fortes. Il y a à peu près cent ans, quand elle était un tout petit royaume, elle était tout aussi riche et marquée par les intrigues, les grandes manières et les ambitions fortes. Les gens de l'ouest de la Mer Intérieure la voient à raison comme une fosse d'aisance du mal décadent, désirant faire des affaires financières avec les pirates pour qu'ils laissent ses navires et attaquent ceux des autres, ou arranger des pénuries et des guerres pour faire monter les prix.

Le dernier roi de Port-Ponant fut le tyran haï Verovan, qui périt sur les rochers de la Mer Intérieure dans une course de bateaux, par la tricherie des Sorciers Rouges de Thay.

Les insignes royaux de Verovan et les coffres de la cour furent pillés dans les trois jours suivant sa mort, mais son vaste trésor personnel n'a jamais été trouvé. La légende locale dit que les coffres royaux sont gardés par des monstres effroyables et qu'ils ne peuvent être atteints que par des portails magiques cachés quelque part dans le Palais Royal (aujourd'hui le château des Vhammos). Une histoire dit que l'une de ses portes est placée au milieu des airs, à l'extrémité d'un pont magique partant d'un mur élevé de la tour la plus au nord du palais. La vérité sur cette légende est inconnue ; plusieurs cadavres étendus ont été retrouvés au pied de la tour avec les années, mais leur chute peut très bien ne rien à voir avec l'histoire, et être liée aux tractations politiques et commerciales actuelles.



PORT-PONANT

Les égouts ruisselants et largement inondés de Port-Ponant sont supposés être le repaire de plusieurs horribles monstres aquatiques, dont un énorme quezlarn, qui est connu pour saisir des marins sur les ponts de navires ancrés au port.

Les intrigues, les meurtres et les trésors supposés cachés de cette cité sont innombrables. Les conséquences de la chute récente d'un dragon rouge dans la partie nord de la cité ont été nettoyées et la zone reconstruite, mais des rumeurs courent sur le fait que la créature ayant tué le monstre serait toujours dans les parages. D'autres murmurent des histoires à propos de liches et de vampires ; Port-Ponant accueillerait une crypte pleine de liches, quelque part sous l'un des châteaux des nobles, avec des gardes vampires !

Légende :

1. La Thune
2. La Tour (prison, QG du guet)
3. Le Marché (marché découvert)
4. Boutique de Shalush Myskeer (la plus grande de la cité ; achète et vend n'importe quoi)
5. La Tour du Port ("la Lumière de l'Ouest")
6. Baraquements du Guet

Porte de Baldur

Cité indépendante

Qui dirige : Le Conseil des Quatre (élu à vie ou jusqu'au renvoi par la population). Tous les membres du conseil prennent le titre de grand duc ou grande duchesse.

Les grands ducs actuels sont Entar Ecudargent (NB hm G21), Liia Jannath (CB hm M16), un aventurier connu seulement sous le nom de Belt (CN hm G(maintenant)19) et Eltan (LN hm G20 : *RO0*, la compagnie de mercenaires, le Poing Enflammé, qu'il commande).

Qui dirige réellement : Le Conseil, appuyé par le Poing Enflammé (qui sert de police secrète/sbires officieux)

Les ducs actuels font partie de l'Alliance des Seigneurs (avec Eauprofonde, Lunargent et d'autres cités, *RO0, RO1*).

Population : Elle varie entre 86.000 en basse saison et 115.000 au milieu de l'été (y compris une population significative de marchands itinérants et de marins de toutes les races, à l'exception des orques purs, des illithids et des drows).

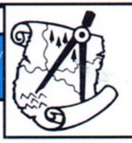
Principaux produits : Poisson, monnaie commerciale (barres de négoce d'une valeur de 25 po, utilisées tout le long de la Côte des Épées et de la Mer Étincelante), huile pour lampe (extraite des poissons et des baleines), teintures.

Forces armées : La patrouille, 60 bons combattants (hommes de guet : G3 x 38 et G4 x 14 ; capitaines : G6 x 7 ; Commandant : Bellarpar Windspur, LB hm G11), et une marine de sept bateaux (équipages 40 et + chacun, toutes les classes, niveaux 2-8).

L'armée permanente de la Porte de Baldur est la Compagnie de Mercenaires du Poing Enflammé, l'une des organisations mercenaires les plus grandes et les plus efficaces des Contrées du Mitan. Elle compte 1.700 soldats sous le commandement d'Eltan. Si des unités du Poing Enflammé se trouvent dans diverses guerres aux quatre coins des Royaumes, au moins la moitié des effectifs sera dans son campement (Porte de Baldur).

Mages notables :

- Brielbara (CB hf M14) fille de Briel : *RO0*, conçoit de nombreux nouveaux sorts.



• Gondal (LN hm M17), un individu studieux, tué et remplacé par un ogre-mage.
• Lanthalim (NB hm M(T) 18), rancunier.

Cultes notables :
• La Haute Maison des Merveilles, complexe religieux de Gond (Grand Artificier Thalamond Albaier, N hm P17 ; 21 prêtres, 397 suivants).
• Manoir de la Dame, temple de Tymora ; Haut Prêtre de la Faveur de la Dame, Chanthalas Ulbright (CB hm P15) ; 24 prêtres, 68 suivants.
• Maison de la Reine de l'Eau, temple d'Umberlie ; Prêtresse des Tempêtes Jalantha Mistmyr (NM hf P16) ; 8 prêtresses, 16 suivants.
• Chapelles d'Heaum, Ilmater, Lathandre, Oghma et Waukyne.

Guildes de roublards et de voleurs notables :
• La Guilde Des Voleurs, Des Assassins, Des Receleurs Et Des Contrebandiers (Maître de Guilde : Alatos "corbeau balafré" Thuibuld, NM hm V19 ; membres actifs actuels : + de 560). La Guilde écrase sans ménagement les rivaux qui cherchent à faire des affaires dans la cité et possède une grande collection d'objets magiques, comme une *baguette éclipsante*.

Boutiques d'équipement : Complètes.

Repaires d'aventuriers : Dans un ordre approximatif de préférence :
• L'auberge de l'Esturgeon Extravagant (bruyante et délabrée, mais bonne/bon marché) ;
• L'auberge des Trois Vieux Barils (excellente/modéré) ;
• L'auberge de la Lame et des Étoiles (bonne/modéré) ;
• L'auberge et taverne de la Sirène Rougissante (très rustique et bruyante, la scène de nombreuses transactions louches : moyenne/modéré).
• La Porte a des auberges et des logements meilleurs, mais les aventuriers (à l'exception des marins non portés sur le tapage) ne sont pas les bienvenus dans de tels établissements.

Personnages importants :
• Dabron Sashenstar, le fameux explorateur et découvreur de Sossal (CB hm G23 ; **RO0*).
• Haspur (CN hm G1) ; un prophète et un extra-lucide quelque peu dérangé.
• Jhasso (CN hm G7) ; ancien propriétaire de la société au succès rapide "Transports Jhasso", et partenaire fondateur du Transmarche des Sept Soleils, dont il dirige ici la base régionale.
• Krammoch Arkhstaff (NM hm G3), S : monstres — expert local en basilics.
• Ragefast (NB hm G1), S : magie, histoire, généalogie.
• Ramazith Chanteflamme (CB hm G6), S : botanique et zoologie marine, en particulier les ixitxachitl et les autres formes de vie marine intelligente.
• La Ligue des Marchands, une confrérie de négociants consacrée à l'exploration, à l'aide mutuelle et au commerce honnête, basée dans la cité. Les membres importants comprennent Irlentree (LN hm G7, un très riche marchand et armateur), Zorl Miyar (LN hm G7, propriétaire de caravanes et fabricant de chariots) et Aldeth Sashenstar (LN hm G9, oncle du fameux Dabron et chef de la riche famille marchande Sashenstar, connue pour sa flotte, ses intérêts miniers et sa fortune dans le textile).
• Les Chevaliers de l'Écu, un groupe secret de nobles et de marchands, aux buts inconnus, sont actifs dans cet important port libre (**RO0*). Les Chevaliers balduriens comprennent le marchand de soie et d'épices Kestor (NM hm V8) et l'aventurier Tuth (NM hm G13).
• Les Chevaliers de la Licorne, un groupe baroque et romantique d'aventuriers de haute naissance, qui vénèrent Lurue, la Licorne, peut également se rencontrer à la Porte de Baldur, bien qu'ils soient plus fréquents le long du nord de la Côte des Épées. Lurue est la divinité d'un culte animiste, la reine CB des bêtes parlantes et des créatures intelligentes, connue également sous le nom de "Lunargent" d'après la cité à laquelle elle est le plus liée. Ses suivants se consacrent à aider les nécessiteux, les faibles et les rêveurs, et à secourir tous ceux qui en ont besoin. Sept chevaliers connus résident dans la cité, dont Javalar Hurlecor (CB hm G19), Balanta Ecublanc (CB hf G16), et Jolboss "Grosse Panse" Twylar (CB hm G14, d'une corpulence impressionnante et aux manières pompeuses).

Éléments remarquables de la Ville : le temple de Gond achète les droits sur de nombreuses inventions. Des marchands entreprenants se sont installés dans la cité pour mieux exploiter de telles innovations (après le paiement de licences au temple).

Les adorateurs de Gond et les curieux (qui payent un petit droit d'admission) peuvent voir de nombreuses merveilles artificielles dans la Halle des Merveilles du Temple. Exposés actuellement on trouve un scribe mécanique (une presse à bras), un dragon à vapeur (une machine à vapeur rudimentaire), une pompe de Gond (une pompe à roue à propulsion manuelle pour l'irrigation des fermes et le remplissage des réservoirs et des cales), un système de lampes à huile se remplissant toutes seules (alimentées par une citerne d'huile centrale) et d'autres merveilles. Le temple vend des exemplaires de tous les mécanismes exposés à des prix très élevés.

La Porte de Baldur est l'un des ports les plus grands et actifs des côtes occidentales de Féérune. Son statut indépendant et sa nature tolérante en font la demeure de capitaines des mers plus libres que dans n'importe quel autre port et il en résulte qu'elle accueille des cargaisons plus variées que n'importe où ailleurs à l'exception de Calimport et d'Eauprofonde.

De nombreux pirates viennent régulièrement à la Porte pour vendre leurs dernières prises (et parfois trouver les anciens propriétaires les attendant prêts, avec des épées ou des pièces, pour regagner leurs biens perdus).

Les visiteurs remarquent souvent la taille démesurée et l'encombrement du port, ainsi que les grues, les dragues et les chariots à marchandises (qui se déplacent sur des rails en acier) qui peuvent opérer ici un chargement ou un déchargement en une opération brève mais coûteuse. L'équipement des quais est manié par la Guilde des Dockers, mais a été conçu et fabriqué par les prêtres de Gond, qui reçoivent 1 pièce de cuivre pour chaque utilisation d'une grue ou d'un chariot (Elminster murmure sombrement que "l'inspiration divine" dans ce cas, vient simplement d'un coup d'œil jeté sur un port ou deux d'un certain autre monde. Cela peut également être vrai).

Vie locale : Comme Eauprofonde et la lointaine Suzail, la Porte est tolérante et



Le Faucon et l'Argent de Sembie



l'ordre y est maintenu calmement. Il en résulte que c'est un des ports de relâche les plus populaires parmi les marins des Royaumes, et la demeure de nombreux aventuriers excentriques et d'entrepreneurs indépendants.

La cité tient son nom du légendaire marin explorateur Balduran, qui, il y a longtemps, dépassa l'Eternelle-Rencontre à la recherche des riches et fabuleuses îles d'Anchorome (prononcez Ang-kor-OH-mé). Balduran revint avec des histoires sur de vastes terres étranges au milieu des mers. Il ramena également une grande richesse et il la dépensa dans son port d'attache faiblement équipé, ordonnant qu'elle soit consacrée à une muraille pour protéger le port des raids d'orques et de barbares (toujours un problème annuel dans cette zone, il y a des années de cela). Puis, il repartit en mer vers les terres merveilleuses qu'il avait découvertes.

Balduran ne revint jamais. Certains disent qu'il vogue toujours découvrant de nouvelles terres dans les étendues sans fin des mers lointaines, ou même qu'il a quitté ce monde et qu'il navigue maintenant dans les étoiles ! D'autres murmurent qu'il n'a pas eu de chance et qu'il a péri dans les profondeurs, pendant que d'autres enfin pensent qu'il a vécu jusqu'à un âge très avancé dans sa nouvelle patrie.

Quel que soit le destin véritable de Balduran, son argent fut dépensé dans une splendide enceinte. Avec sa protection, les constructions se développèrent à un rythme rapide, dépassant vite les limites de la muraille. L'enceinte fut construite par plusieurs fermiers, qui en entourèrent leurs propriétés, excluant de sa protection le port actuel. Cela leur permit de lever une taxe sur tous les chariots venant des quais pour trouver la protection de la muraille de la cité. Les collègues de Balduran, capitaines des mers dont le port était la demeure (un endroit idéal pour tirer à sec et réparer les bateaux, sans les redevances locales ou les encombrements) insistèrent avec colère pour que la porte par laquelle le trafic du sud et celui du port entrent dans la cité soit la Porte de Baldur, et refusèrent de payer pour y entrer.

La lutte s'acheva par la saisie des fermiers enrichis et la capture de la cité (qui en vint à s'appeler la Porte de Baldur) par les capitaines des mers. Les quatre plus âgés d'entre eux, leurs jours en mer tirant vers leur fin, passèrent leur bateau à des marins plus jeunes, qui en retour donnèrent leur soutien à leur installation comme chefs de la jeune cité.

Les quatre se nommèrent Ducs au départ par plaisanterie, mais le titre s'avéra utile lors des négociations avec d'autres dirigeants, et furent plus tard glorifiés par l'appellation de "grand".

Les grands ducs retirés vivent dans l'honneur, soutenus par la cité et bien accueillis dans toutes les fêtes et les fonctions religieuses (à moins d'être tombé en disgrâce et d'avoir été banni).

Légende :
1. Palais ducal ("La Haute Salle")
2. "L'Étendue" (la zone du marché ouvert)
3. La Haute Maison des Merveilles (complexe religieux de Gond)
4. Halle des Merveilles (admission 4 pa)
5. Taverne du Chant d'Elfe (lieu de beuveries pour aventuriers et maison pour s'engager)

PORTE DE BALDUR



Procampur

Cité indépendante (alliée à la cité voisine de Tsurlagol)

Qui dirige : Le Thultyrl, un seigneur suprême héréditaire, actuellement Rendeth de Sang Royal (NB hm F11).

Qui dirige réellement : Le Hamayarque, conseiller-mage du Thultyrl. Cet office est traditionnellement rempli par un magicien plus faible que le dirigeant et intensément loyal. En ce moment, il est secrètement détenu par un sorcier maléfique qui utilise des amulettes et des sorts pour dissimuler son alignement et son niveau véritables. Supposé être Alamondh (NB hm M8), il est en réalité Carthoun Misintle (NM hm M16). Carthoun a tranquillement collectionné de nombreux objets magiques et créés quelques serviteurs morts-vivants pour exécuter ses ordres (comme attaquer tous ceux qui se mêlent de trop près de ses activités). Il prévoit de se transformer en liche et finalement de régner sur Procampur en tuant Rendeth, qui ne suspecte rien, et en prenant sa place, magiquement altéré pour ressembler au Thultyrl. Il n'ose pas le faire jusqu'à ce que le Thultyrl se marie et conçoive un héritier avec la couleur de cheveux cuivrée, le menton anguleux et les yeux gris-vert distinctifs du Thultyrl, sinon il serait découvert.

Population : 49.000 (derniers résultats du recensement — 98% humain, 1% nain, 1% demi-elfe). Dans cette cité strictement policée, les visiteurs sont soumis à ségrégation.

Principaux produits : Gemmes, bijoux, biens décorés et de qualité supérieure (travail de forge).

Forces armées : Procampur a toujours eu besoin d'une défense forte contre ceux qui voudraient s'emparer de ses gemmes et métaux de valeur. Elle a vaincu Mulmastre, la Sembie et les pirates, et reste vigilante en espérant le refaire.

Elle peut aligner 4.000 hommes bien entraînés (équipés d'armures de plates et armés de lances, d'arbalètes, d'étoiles du matin, d'épées larges et de dagues) et une marine de 16 vaisseaux de guerre principaux. Elle étend sa protection à sa voisine Tsurlagol, qui en retour espionne pour le compte de Procampur et l'aide financièrement.

Mages notables : En marge du Hamayarque, la cité accueille les mages connus suivants ;

- Jandather (CN hm M(E)6), un soi-disant aventurier impétueux incapable de se faire une réputation.
- Keldor Hannith (LN hm M10) un homme prudent et calme qui vend des parchemins et des potions, et lance des sorts contre rémunération.
- Ombedor Steen (NB hm M12), un vieil aventurier retiré et anobli, qui cherche de nouveaux sorts et d'obscurs détails sur la connaissance et l'histoire magique.
- Undylyl Tessran (CB hf M9), un jeune aventurier ambitieux, souhaitant s'engager ou rejoindre un groupe d'aventuriers.

Cultes notables :

- La Demeure de la Main, temple de Torm ; Haut Prêtre Pallar "l'Obéissant" (LB hm P15) ; 26 prêtres, 48 suivants.
- La Tour de l'Œil, temple de Heaum ; Haute Gardienne Endra "Garde Éternelle" Mathlyn (LB hf P16) ; 18 prêtres, 24 suivants.
- Le Manoir du Succès, temple de Waukyne ; Haut Prêtre Undil Latheen (LN hm P10) que le destin de Waukyne a peut être rendu fou ; 33 prêtres, 69 suivants.
- Manoir du Bonheur de la Dame, temple de Tymora ; Haut Prêtre Orn Thavil (CB hm P14) ; 24 prêtres, 16 suivants.
- Chapelles de Mystra, Dénéïr et Oghma.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Aucune autorisée (ou connue comme existant). Nombreux voleurs indépendants.

Boutiques d'équipement : Complet

Repaires d'aventuriers : Les aventuriers visiteurs doivent rester dans le port, en choisissant entre :

- Auberge et Taverne du Joyeux Hippocampe, un endroit bruyant (bonne/bon marché) ;
- Auberge de l'Épée Silencieuse, bien plus calme (bonne/modéré) ;
- ou l'un des nombreux "lits & bière" massés autour des deux autres.

Personnages importants : Les Procampains les plus importants sont des forgerons et des tailleurs de gemme talentueux, ainsi que des marchands qui opèrent largement à l'extérieur de la cité et de ce fait s'enrichissent. Voici un exemple de chacun d'entre eux :

- Opara Rendril (LN hf G6), une maîtresse forgeron dont les bracelets et les dagues de ceinture sont célèbres autour de la Mer Intérieure. Elle fait également d'excellents heaumes et épées longues.
- Nathchan Belemnor (CN hm G3) un tailleur de gemme au talent inégalé — parmi les humains — dont les crises de rage sont légendaires. Il ne fait plus maintenant que des joyaux pour le monarque et la noblesse.
- Torstan Ulzimmer (CB hm G12), un armateur dont les bateaux rapides et lisses sont les mieux équipés et maniés de la Mer Intérieure. Il n'épargne aucune dépense pour avoir les meilleurs hommes et équipements — et cela a payé.

Éléments remarquables de la ville : Dans son expansion au-delà de la Citadelle du Thultyrl, la cité fut divisée en zones réservées non en fonction de chaque classe, mais selon des activités différentes. Elle est vaguement circulaire, avec deux tronçons de mur courbé orientés est-ouest, allant jusqu'à la rive et formant un croissant à l'extérieur du cercle. Ce croissant est le port, où les visiteurs et les citoyens peuvent aller et venir librement, agissant plus ou moins comme ils le désirent. Les entrepôts, les auberges, les tavernes ont ici des toits de toutes les couleurs. Pour quitter le port, il faut passer par des portes. Chacune comporte une double herse et des gardes, qui expliquent patiemment les règles de la cité à tous ceux qui s'en enquièrent.

Une large avenue part du port pour rejoindre la Citadelle du Thultyrl. Elle peut être utilisée pour toutes les activités qui n'empêchent pas le trafic ou qui ne gênent pas les autres (et en pratique elle est simplement la principale voie piétonne de la ville). Les portes des huit arrondissements de la cité s'ouvrent dans cette avenue murée, chacune disposant de ses propres gardes (chaque arrondissement dispose également d'une porte s'ouvrant dans les arrondissements adjacents). Chaque activité est confinée à un certain arrondissement et ne peut être effectuée que dans celui-ci ou à l'extérieur de la cité (le port est considéré comme tel).

Sur la limite sud de l'avenue, à côté du port, se trouve un arrondissement dont les bâtiments ont des toits en ardoise grise. C'est l'arrondissement des pauvres, où on peut trouver des meublés et où les gens mendient, unissent leurs possessions ou arrachent autrement un moyen de survivre. Personne ne possède une maison ici ; toutes sont possédées et entretenues par le Thultyrl. Les propriétaires fonciers appartiennent à un autre arrondissement. Les visiteurs qui restent pendant une saison, ou plus, vivent souvent ici ; il n'y a pas d'exigence de richesse (ou de manque de richesse).

En face, toujours à côté du port, se trouve l'Arrondissement de la Mer aux toits bleus. Ici vivent les marins, les capitaines de navire et les propriétaires de flotte. Les cargaisons, les magasins maritimes et les armateurs y ont leurs entrepôts et leurs affaires (les constructeurs de navire et les pêcheurs sont par nécessité situés dans le port).



PROCAMPUR

A côté de l'Arrondissement de la Mer se trouve l'Arrondissement des Services, ses bâtiments n'ayant que des toits jaunes. Tous les serviteurs, les entrepreneurs et les hommes à tout faire y vivent et y ont leurs affaires. On y trouve également des restaurants et des tavernes.

Jouxtant l'Arrondissement des Services, l'Arrondissement des Nobles est une zone propre et spacieuse faite d'arbres, de jardins, de bassins ornementaux et de grandes demeures — dont tous les toits sont argentés.

Adjacent à l'Arrondissement des Nobles, la Citadelle, ancienne cité fortifiée, comporte des écuries et des casernes aux toits blancs et deux grands bâtiments aux toits dorés : le Palais du Thultyrl et la Haute Cour (logement des serviteurs et des officiels de la couronne et siège des salles d'audience, des appartements des invités de l'État, du tribunal et du trésor). Les gens qui ne travaillent ou ne vivent pas dans cette zone, ne sont pas encouragés à y entrer ou à s'y promener.

Jouxtant la Citadelle, du côté sud de l'avenue, se trouve l'Arrondissement des Temples, un lieu aux toits noir brillant, avec une zone dégagée pour l'érection de chapelles temporaires. L'Arrondissement des Marchands vient ensuite avec ses toits vert marin. Il accueille les maisons et les boutiques de tous les commerçants (ceux dont les affaires locales n'ont pas trait à la mer ou à l'aventure).

A la suite de l'Arrondissement des Marchands, on trouve l'Arrondissement des Aventuriers, aux toits rouges, demeure de tous ceux qui n'ont pas de travail mais qui n'en semblent pas moins disposer d'assez d'argent pour posséder leur maison, ou qui gagnent leur vie en prospectant, explorant, fouillant, exploitant des mines ou en ayant d'autres activités dangereuses. Un homme qui exporte du tissu est un marchand à Procampur ; l'homme qui conduit ou garde les chariots qui s'en vont ailleurs est un aventurier — cette distinction étonne souvent les nouveaux arrivants. L'entraînement aux armes et la fabrication de celles-ci sont confinés dans cet arrondissement — mais l'entraînement, le logement et les soins des montures sont relégués dans le port.

A côté de l'Arrondissement des Aventuriers se trouve celui des Pauvres, et nous avons bouclé notre cercle. Les maisons de la garde et les autres bâtiments militaires ont des toits badigeonnés de blanc. Le visiteur peut les distinguer d'un simple coup d'œil vers le haut.

Vie locale : Généralement considérée comme la plus riche des cités de la côte nord de la Mer des Étoiles Déchues (Mer Intérieure), Procampur a toujours été un endroit méfiant. Jadis connue sous le nom de Proeskampalar, elle se dresse à proximité des plus anciennes mines de gemme de la Côte Nord. Depuis ses premiers jours, la cité a été connue pour ses orfèvres et ses tailleurs de gemme talentueux.

Depuis le début, les mineurs et les artisans de Procampur furent assaillis par des voleurs, des pirates et des escrocs. Des raids continuels ont chassé tous les Procampains sauf les plus déterminés. Les mineurs qui restèrent jurèrent de repousser ceux qui voudraient voler et tuer. A cette fin, ils engagèrent de fortes armées de mercenaires.

Pour les contrôler, il fallait de la magie, et une famille locale de sorciers accéda au pouvoir. Les Thultyrl (c'est maintenant un titre, mais cela a toujours été le nom d'une famille) commandèrent alors une cité fortifiée et la ville connut une croissance dans une paix ordonnée et la discipline de zones murées et protégées.

Quand la cité s'étendit, elle fut soumise à une ségrégation sous la forme de zones



murées indépendantes, chacune avec ses propres entrées gardées. Cela mit fin à la petite délinquance et permit aux Thultyrl de régner avec facilité (en comparaison avec les cités ouvertes et informes de même taille, dirigées par des marchands ou des hommes seuls sans l'aide d'une magie forte et de robustes murs).

La cité était jadis la demeure de Thallastam, un fameux sage (maintenant décédé) dont l'intérêt et le domaine de prédilection étaient les épées magiques. Certains objets de sa collection de lames n'ont jamais été retrouvés et sont supposés être toujours dissimulés quelque part dans la cité.

Légende :
1. Port
2. Arrondissement des Pauvres
3. Arrondissement de la Mer
4. Arrondissement des Services
5. Arrondissement des Nobles
6. Citadelle (Haute Cour et Palais)
7. Arrondissement des Temples
8. Arrondissement des Marchands
9. Arrondissement des Aventuriers



Marque de Ménestrel : "Magie dangereuse ici"

Saerloune

Cité de Sembie

Qui dirige : Dame Mérèlith de la Garde (NB hf F11), au nom du Conseil de Sembie.

Qui dirige réellement : Les marchands de la cité, au sens large !

Population : 120.000 (recensement) ; la moyenne réelle estimée est de 128.000, avec une pointe à 142.000 l'été (la cité peut accueillir 146.000 personnes), représentant toutes les races.

Principaux produits : Meubles, vêtements, arts, étain, vins fins, attelages, petits bateaux, gravures sur bois.

Forces armées : La garde de Saerloune compte quelques 7.000 "heaumes" (gardes), qui maintiennent l'ordre dans la ville et sur les routes, fermes et voies d'eau environnantes (en utilisant 11 navires principaux pour ce faire). Ils sont commandés par Dame Mérèlith, dont les assistants sont le Super-Capitaine Burinta Shammarcron (LN hf G9) et le Super-Capitaine Maerlus Balaern (LN hm G8).

Mages notables : Saerloune a de nombreux mages de niveau moyen, la plupart d'entre eux gardant un profil bas au milieu des marchands et des investisseurs agités. Quelques uns (en plus du clergé de Mystra décrit à "Cultes notables") sont assez puissants ou excentriques pour se remarquer sur la scène locale :

• Sareenar Thundercrown (CN hf M21), une aventurière vétéran et au tempérament ardent ;

• Verdalin le Sombre (CM hm M(N)19), un expert connu en nécromancie dont les serviteurs et les gardes sont des morts-vivants de types rares et étranges.

Cultes notables :

• La Tour des Mystères, temple de Mystra (également appelée Minuit) ; Mage de la Dame Cadellin Mains de Feu (LN hm M24) et quatre Mages Arcaniques : Tanthala (LN hf M18) ; Rinthassa Brinhan (LN hf M16) ; Alyn "Lame sauvage" Tindar (mage aventurière, connue pour ses longs cheveux blanc neige, LN hf M16). Ce temple est allié au temple d'Azouth, qui se trouve également à Saerloune ;

• La Demeure de l'Unique, temple d'Azouth; Maîtres Helven (LN hm M18), Mirren (LN hf M16), Lhun (LN hm M14), Ormil (LN hm M12) et Thelconte (dem M12) ;

• Chapelles de Lathandre, de Tempus, de Tymora et de Waukyne.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Saerloune a au moins deux organisations de hors-la-loi, plongées dans l'ombre.

• Les Couteaux de la Nuit sont un groupe autonome qui n'a pas de relation avec des organisations actives dans d'autres cités avec des noms similaires. Ils comptent quelques 40 voleurs, trafiquants et receleurs (V1 à V7, avec quelques magiciens de faible niveau et des prêtres de Mask) et ont été infiltrés par des Zhentarim et des Ménestrels, qui occasionnellement se massacrent entre eux.

• Le Masque Sans Yeux est une organisation bien plus sinistre, vouée à l'asservissement de tous les mages, prêtres et nobles. Elle kidnappe tout membre de l'un de ces trois groupes qu'elle peut, et tue ceux qu'elle ne peut pas enlever. Ses membres n'hésitent pas à s'attaquer à des visiteurs de la cité. Cette organisation comprend deux douzaines d'agents très secrets de Thay, esclavagistes qui courent après toute la richesse et la magie qu'ils peuvent prendre, tout en cherchant en même temps à affaiblir les pays occidentaux de la Mer Intérieure afin qu'ils soient moins aptes à résister à une invasion future (Thay, comme Château-Zhentil et Mulmastre, nourrit des rêves de diriger finalement tout Féerune). Les effectifs du Masque Sans Yeux comptent 14 Sorciers Rouges, plusieurs voleurs, quelques prêtres (cultes inconnus) et divers combattants.

Boutiques d'équipement : Complet.

Repaires d'aventuriers : Saerloune a de nombreux meublés et auberges. C'est de plus une cité utilisée pour des conventions et des relations commerciales de toutes sortes. Comme Ordulin (voir ci-dessus) et d'autres centres majeurs de Sembie, les aubergistes de Saerloune sont ravis d'accueillir n'importe qui s'apprêtant à bien payer. Quelques uns des logements les plus abordables et agréables apparaissent ici.

• La Vache Bleue est un fameux repaire d'aventuriers, connue pour ses querelles d'envergure et les grandes histoires d'aventures et de trésors, non encore découverts, entendues au coin de ses cheminées. Elle a une règle stricte : "Pas de sort lancé ni de baguette agitée dans la maison". Les aventuriers enfreignant cette règle se voient confisquer tous leurs objets magiques jusqu'à ce qu'ils partent et doivent payer le double du tarif quotidien pour chaque chose (excellente/modéré).

• Les aventuriers moins argentés se tournent généralement vers l'Auberge et Taverne de Crommor, près des quais, une maison agitée et en mauvais état pour les agiles et ceux qui se servent de leurs deux poings (moyenne/bon marché).

• La Vipère Noire est moins bien connue et strictement gardée par de bons videurs (dont des magiciens), mais offre un environnement calme (bonne/modéré).

• Les femmes (et ceux qui sont capables de se faire passer pour telles) sont les seules autorisées à rentrer à Dame Raë, une auberge soi-disant raffinée pour les femmes fatiguées des commentaires grossiers et des logements rustiques rencontrés lors de leur voyage. Les aventuriers des deux sexes qui s'y sont cachés (des hommes capables d'utiliser des déguisements magiques ou autres échappent souvent aux officiers de la Garde qui les poursuivent en vivant ici) disent qu'elle peut être aussi bruyante et agitée que n'im-



porte quelle autre taverne, une fois qu'une rixe a débuté.

Personnages importants : De nombreuses personnes importantes résident à Saerloune, et plus nombreux encore sont ceux qui se croient importants, comme un marchand de Cormyr en visite le remarqua il y a longtemps, jugement qui subsiste dans la conscience des Royaumes à travers les années. Les Sembiens disent que les Saerlouniens sont loin d'être aussi arrogants et pompeux que les Selgontains (sauf, bien sûr, les Sembiens de Selgonte qui inversent le compliment). Les individus réellement importants résidant actuellement à Saerloune sont :

• Ambaeril Moonmistarr (CB hf M19) une gentille femme timide abandonnée à la compagnie des pégases et des dragons féeriques, qui aime à aider les nécessiteux et à mettre en déroute le mal dès qu'elle peut clairement l'identifier.

• Fildaern (LN hm G4) un marchand et un armateur fabuleusement riche, qui a récemment décidé de s'offrir un des Vaux et de s'en autoproclamer Seigneur. Il n'a pas encore décidé lequel il allait acheter, mais il doit s'imaginer qu'ils sont assez bon marché.

• Isundoun Impaerlath (LB nm G9) un aventurier et forgeron célèbre pour fabriquer des *haches de lancer* magiques.

• Naergoth Bladelord (NM hm G(maintenant)21), le chef local du Culte du Dragon (*RO0), un groupe maléfique voué au service de dragons mauvais morts-vivants. Son commandement d'une grande acuité dirige les membres locaux du Culte vers le vol d'objets magiques et de trésors de toutes provenances, pour enrichir les richesses des dracoliches.

• Salvarad (LM hm P(maintenant)20) du Culte du Dragon, dont les sorts sont, en fait, accordés par Shar et Cyric. Cet homme cultivé et apparemment gentil est un maître manipulateur et l'une des plus grandes forces maléfiques individuelles existantes actuellement dans la Langue du Dragon. Il est un ennemi cruel, impitoyable et rancunier, qui est capable de vendre des compagnons du Culte en esclavage pour s'enrichir et se débarrasser des faibles et de ceux qui ne sont pas fiables.

• Zilvreen (NM hm V(maintenant)13) le dangereux et mielleux maître voleur du Culte local du Dragon, un homme petit mais agile, versé dans l'utilisation des poisons et des potions.

• Culte du Dragon : Cette organisation secrète est largement répandue dans Saerloune. Les aventuriers rencontreront généralement une force du Culte, comptant typiquement 2-5 guerriers mauvais et 2-8 voleurs (pour les niveaux, lancez 2d4 pour chacun), menée par un NM M12 à M16 (40% de chance d'un M(N) 12-16).

Éléments remarquables de la ville : Saerloune est une vieille cité raffinée aux goûts divers et exotiques. Elle s'enorgueillit de sa culture et de sa haute société, et est librement parsemée de bâtiments en pierre magnifiquement travaillée, de statues et de fontaines. Les fermiers et les aventuriers remarquent souvent avec sarcasme que des arbres sculptés en pierre prennent la place des arbres réels dans les minuscules parcs de la cité. Les très réels pigeons de la ville ne font pas de différence entre les arbres en pierre et les statues, et traitent donc les premiers de la même manière que les secondes.

Saerloune est également une cité marchande active. Les quais s'agitent nuit et jour, comme le font les routes principales où les entrepôts, les écuries et les parcs à caravanes sont situés. La compétition locale est si féroce qu'elle relègue les grands mar-

SAERLOUNE

N

1 2 3 4 5 6



chands négociants au rang de simples seconds parmi les égaux.

Les visiteurs trouveront que les jolis bâtiments en pierre font de piètres repères : il n'y a rien qui ressemble plus à une gargouille sculptée dans la pierre qu'une autre gargouille.

Les deux marchés découverts sont de bons repères — le Marché du Dauphin, près des quais, un lieu rempli d'étals alignés et de poisson puant, ne peut se rater par son odeur distinctive, et le plus grand et plus récent Marché Nord, orné d'une haute statue sur piédestal de Saer, qui en fait un lieu de rencontre pratique (et qui est toujours surveillé par les Heaumes).

Vie locale : Jadis connu sous le nom de Chondathan, ce très vieux port fut renommé Saerloune en l'honneur de Saer, un maître marchand de Sembie dans ses premiers jours. Sous sa direction, la Sembie devint un pays prospère et envié pour la première fois, alors que ses fermes repoussaient les verts et profonds bois elfiques et commençaient à produire assez de nourriture pour que les négociants n'aient plus besoin de vendre leurs marchandises simplement pour se nourrir et survivre. Depuis lors, Saerloune a toujours été une cité riche — et toujours sous le danger des pirates du sud et des barbares, des orques et des elfes du nord et de l'ouest. Ses citoyens ont donc dissimulé des tonnes de pièces, enfermées par poignées dans des coffres-forts, pendant des années, dans des "lieux sûrs" au cas où la cité serait envahie. La plupart furent assez sages pour cacher leur trésor à l'extérieur de la cité, mais quelques uns trouvèrent des emplacements dans leurs celliers, toits ou dans des égouts à proximité. Des explorateurs chanceux trouveront toujours ici l'équivalent des gains d'une année et un objet magique manquant ou une pièce de joaillerie là.

Légende :
1. Marché du Dauphin
2. Marché Nord
3. La Tour des Mystères (Temple de Mystra)
4. La Demeure de l'Unique (Temple d'Azouth)
5. La Vache Bleue (auberge)
6. Dame Raë (auberge : femmes seulement).

Scornubel

Cité indépendante

Qui dirige : Dame Rhessajan Ambermantle (NB hf B14), une vieille femme retirée et marquée à la voix rauque et au grand humour, qui fut en son temps une exploratrice et une marchande, et qui a acquis plusieurs objets magiques et sorts protecteurs personnels qu'elle utilise toujours.

Qui dirige réellement : Dame Rhessajan soutenue par trois Grands Seigneurs Conseillers, tous des maîtres de caravanes retirés : Burdan Hlathiman (LN hm G12) ; Dyp Ulurnan (NM hm V9) et Phantar Naelannon (NB hm G13). Ils s'efforcent d'être justes et prévoyants et, sinon, de faire tout ce qui est profitable à la cité et à ses marchands, consultant un conseil de marchands dont ils président les réunions.

Population : Estimée (il n'y a jamais eu de recensement ou de taxe, à l'exception de droits sur les écuries et le bac) d'environ 12.500 en hiver, mais les habitants de Scornubel la "Cité des Caravanes" peuvent atteindre 80.000 lors d'une bonne saison estivale. La plupart des années, la population réelle au printemps et en été tourne autour de 50.000.

Principaux produits : (Commerce, prêts), réparation de chariots, montures et bêtes de sommes (commerce, dressage et soins), médecines, mouton, laine.

Forces armées : Un guet (police) de 46 hommes montés, équipés d'armures de plates et armés de masses de cavalier, d'arbalètes à main, de lances, d'épées longues et de dagues. Le guet est renforcé par plusieurs prêtres et magiciens de niveau moyen, par les guerriers mercenaires des Boucliers Rouges et, dans les temps de danger, par la levée d'une milice locale comptant approximativement 700 hommes dont 400 sont des G3 à G5 entraînés.

Pour une cité des plaines, Scornubel manque sérieusement d'effectifs. Mais les marchands et les négociants se déplaçant dans la cité amènent souvent leurs propres forces de mercenaires, qui sont utilisées en cas de danger immédiat pour défendre la ville. De plus, Scornubel a assez d'argent et d'influence pour faire appel à une aide militaire des cités environnantes dans le cas d'une horde menaçante d'orques, de bandits, de pillards amniens ou de trolls des Hautes Landes (occasionnellement la cité engage l'un de ces groupes pour combattre les autres).

Mages notables : Scornubel est une cité de transit, où de nombreuses personnes conservent leurs identités et pouvoirs secrets sous des déguisements et des faux noms. Parmi les rares à se faire connaître, les mages les plus puissants sont :

- Buldath (LN hm M15) un taciturne jeteur de sorts contre rémunération et un investisseur dans les caravanes ; il achète des restes de monstres à des aventuriers et les fait passer comme éléments magiques par le biais d'agents sur la Côte des Épées.
- Chansrin Aluar (CB hf M9), une aventurière à la langue acérée toujours prête à porter main forte ou à combattre, et offrant souvent son aide magique au guet.
- Nethmoun Aln (CN hm M12) un chercheur reclus dans des sorts rares et inhabituels, qui achète des sortilèges en offrant un enseignement ou des objets qu'il a créés en paiement. Il est réputé disposer de quelques défenses terrifiantes autour de sa hutte délabrée.

Cultes notables :

- Scornubel n'a pas de temple permanent à l'exception de la Demeure de la Guérison, temple de Lathandre ; Haute Prêtresse Josura Hlammel (NB hf P14), une femme sympathique toujours prête à aider les blessés et les affamés de toutes les confessions ; 12 prêtres, 42 suivants.
- Des chapelles d'à peu près tous les dieux et les cultes de Féerune peuvent se trouver ici, la plupart étant désertes et vides sauf quand les fidèles viennent en ville.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Aucune connue. De nombreux voleurs et brigands opèrent ici pour une nuit ou deux et (s'ils sont sages) partent ensuite, mais entre le guet et les Boucliers Rouges, aucune organisation clandestine n'a le droit d'opérer à Scornubel — à moins de considérer comme telle les mystérieux Seigneurs de la Piste, un groupe pompeux de marchands (*RO0). Des Zhentarim, des agents du Culte du Dragon et des Ménestrels sont tous actifs dans la cité, mais aucun n'a encore réussi à établir un groupe à l'œuvre à Scornubel.

Boutiques d'équipement : Partiel (médiocre en hiver).

Repaires d'aventuriers : Scornubel est principalement une cité de tentes, d'entrepôts et d'enclos ; on n'a jamais besoin de payer pour une nuit à moins de désirer un lit, une écurie, de la nourriture ou les trois. Les aventuriers sont accueillis comme des gens normaux, et non comme des fauteurs de troubles potentiels, car chacun est quelque part un aventurier. Les logements disponibles à l'heure actuelle sont :

- Auberge de l'Ancrage Lointain, vaste et assez récente (bonne/modéré) ;



• Auberge du Repos du Voyageur, ancienne et vaste (bonne/bon marché) ;
• Taverne et Auberge du Sabot Poussiéreux (bonne/modéré) ;
• Auberge des Poissons Fumés, connue de tous comme la "Fumée de Poisson" (moyenne/bon marché) ;
• Auberge et Taverne de la Licorne de Jade (pauvre/bon marché). Scornubel a de nombreuses tavernes agitées, boites de nuit et salles de fête (*RO0).

Personnages importants : Dans une cité de gens de passage et d'aventuriers excentriques, peu d'individus restent, vivent et sont importants pendant longtemps. Deux âmes invraisemblables démontrent le contraire :

• Obloss, Commissaire aux Égouts Publics (NB hm G7), un homme sérieux, rond et adipeux, voué à faire de là où il a choisi de vivre, Scornubel, un lieu où mieux vivre. Il a travaillé activement sur des routes, des égouts, des citernes et des conduites d'eau, et ainsi de suite, depuis huit saisons, assisté de volontaires parmi les habitants quand ils ne sont pas trop occupés à se tenir au chaud (en hiver) ou à gagner leur vie (en été).
• Phiraz des Naturalistes (LN hm M6) un aide du guet avec sa magie, et S : zoologie, en particulier les monstres de la région des Hautes Landes ; un expert reconnu en otyughs.
• Un autre important habitant de Scornubel est le légendaire Œbelar. Jadis un puissant mage, un accident ou une transformation quelconque emporta l'Œbelar il y a quelques années — une bataille ou un accident qui détruisit sa tour dans de grands éclairs de "feu froid" bleu blanc. Depuis ce temps, l'Œbelar rôde autour de Scornubel, espionnant des réunions privées, des rendez-vous amoureux, des négociations délicates ou indélicates et bien d'autres choses. De nombreuses personnes à Scornubel sentent parfois qu'elles sont observées, mais rares sont celles qui arrivent à repérer l'espion. Quand elles y arrivent, elles souhaitent souvent ne pas avoir réussi, car tout ce qui reste de l'Œbelar est un œil froidement brillant, une main et un avant-bras noircis, et son intelligence.

L'Œbelar ne peut pas parler, mais il peut faire des signes, des gestes et même écrire. Son œil et sa main flottent silencieusement dans Scornubel — parfois ensemble, parfois séparés. Il semble vouloir surveiller autant d'événements de la cité qu'il le peut et il est connu pour avoir fait des signes ou laissé des notes à Dame Rhessajan, quand la cité était en danger.

Les formes restantes de l'Œbelar peuvent être touchées et blessées, mais semblent imperméables à la magie. L'Œbelar lui-même ne peut être détecté par aucun moyen magique — pas plus que des barrières magiques ne semblent l'écarter, ni des avertissements magiques ne semblent signaler sa présence. Ses activités ont largement fait cesser l'attrait de Scornubel pour les couples de la Côte des Épées qui s'enfuyaient de chez eux, et prévoyaient de se réunir à Scornubel. Leurs réunions joyeuses tendent à être attristées par la main et l'œil froids et curieux du toujours silencieux Œbelar.

Éléments remarquables de la ville : Scornubel n'a pas de muraille ni de plan de ville ; ses éléments les plus importants sont les bacs, les quais et le Hall de Scornubel (qui abrite les quartiers du Conseil local et des visiteurs, les profonds puits de la cité et le grenier d'urgence, ainsi que les salles de réunion qui peuvent être louées quand le Conseil n'est pas en session — et que Rhessajan espionne effrontément). La cité accueille une base du Transmarche des Mille Têtes et de nombreuses autres entreprises, sociétés et priakos (*RO0).

SCORNUBEL



Vie locale : Quelque part en dessous de l'une des boîtes de nuit les plus sombres et piquantes de la cité se trouve la crypte oubliée des Hommes-Merveilles, une société depuis longtemps disparue de mages, venant peut être de Nethéril la perdue, qui explora les extrêmes de la magie humaine de leur époque.

Les croyances locales prétendent que plusieurs des membres, maintenant des liches, gardent la crypte qui est remplie de *pierres ioniques* dansantes, de baguettes, de bâtonnets et de trésors plus étranges, comme une énorme sphère en cristal contenant un "mangeur de magie" — créature vaporeuse qui, si elle est libérée, selon la légende, dévorera toute la magie du monde et laissera les Royaumes orphelins de ses sorts et de leurs effets (cette créature est un Nishruu).

Scornubel a toujours été la demeure de quelques salles de fêtes, boîtes de nuit et tavernes un petit peu piquantes, avec des divertissements particuliers comprenant de la magie, des exhibitions de monstres, des acrobaties et des danses exotiques présentées par les clients. Il y a de nombreuses histoires de monstres échappés, ayant mangé quelques fêtards infortunés et rôdant toujours dans les parages. Des contes plus sombres parlent à voix basse de monstres avec des pouvoirs magiques ou mentaux, venus ici en contrôlant leurs manipulateurs humains et repartant de surcroît avec considérablement plus d'esclaves mentalement asservis et des trésors.

Il y a également des rumeurs persistantes indiquant qu'au sein des danseurs costumés et maquillés des deux sexes qui se produisent à Scornubel se trouvent des hors-la-loi en cavale, des aventuriers cherchant à fuir la vengeance d'ennemis, des nobles voulant se soustraire à des vendettas ou au contrôle parental, des héritiers qui cherchent à éviter les lames de ceux qui voudraient les déshériter de force, et ainsi de suite. Certaines de ces rumeurs sont sans conteste vraies. A plus d'une occasion, une bataille rangée s'est déclenchée dans une taverne quand un aventurier de passage dans le public avait reconnu dans un artiste proche une lamie, un doppelgänger ou une autre dangereuse menace.

Quel que soit le niveau présent de danger ou d'intrigue dans la Cité des Caravanes, une chose est certaine : elle n'a jamais été un endroit calme à visiter.

Légende :
1. Hall de Scornubel
2. Quai du "Bac de la Route Sud"
3. Marché au Poisson
4. Forge (Kaerus Thambadar)
5. Arkaras le charpentier naval

Selgonte

Cité de Sembie

Qui dirige : Le Hulorn, maire-marchand héréditaire de la cité. Actuellement il s'agit d'Andeth Ilchammar (CN hm M6), un séducteur ennuyeux et à moitié fou, qui pense être possédé par de mystérieux pouvoirs divins et investi d'une mission non moins divine pour faire quelque chose que les dieux ne lui ont pas encore révélé.

Qui dirige réellement : Les Chevaliers de Selgonte, qui en réfèrent à Raithspur (voir Ordulin) et les puissants nobles marchands obstinément indépendants de Sembie.

Population : 147.000 (recensement) ; les estimations sur la réalité avoisinent 169.000, avec une pointe en été à 202.000 (la cité peut accueillir 205.000), avec toutes les races représentées.

Principaux produits : Objets d'art de toutes sortes, instruments de musique, livres, parchemins, vêtements haut de gamme, bijoux, confiseries, parfums et savons de luxe.

Forces armées : La garde de Selgonte est forte de 9.000 Sceptres, équipés et entraînés de la même manière que les Heaumes de Saerloune (voir ci-dessus). Ils maintiennent l'ordre dans la cité, harcèlent les visiteurs et patrouillent les eaux environnantes avec la marine de Sembie — 36 navires principaux.

Mages notables :

- Chaspra (CN hf M(E)19), une magnifique sorcière sarcastique et manipulatrice qui aime à jouer dans les intrigues et faire tomber les hommes désespérément amoureux d'elle.
- Durlan (CB em M15), calme et noble, travaillant pour le bien de toutes les créatures bonnes.
- Helara (NM hf M7) une puissance montante dans les rangs des aventuriers locaux ; une femme farouche qui ambitionne de régner sur son propre royaume et qui a un penchant pour engager des aventuriers pour l'aider à gagner tel ou tel objet magique afin de franchir une étape qui la rapproche de son but.
- Naglatha (NM hf M5), une Sorcière Rouge de Thay, se prétendant une marchande s'occupant de raretés et de curiosités du Sud. Naglatha est une fanatique zélée des diverses causes actuelles des Sorciers Rouges et les fait avancer rudement et sans pitié. C'est une jeune femme aux cheveux noirs et à l'air sinistre.
- Ryhinn Capenoire, Lanceur d'Éclairs (LN hm M(In)16), le chef d'un groupe de mercenaires rassemblant leurs forces pour une expédition afin d'explorer (piller) de fond en comble les ruines de la fabuleuse Myth Drannor déchue.

Cultes notables :

- Le Palais des Saintes Fêtes, temple de Lliira ; Haute Maîtresse des Festivités Chlanna Asjros (CB hf P14) ; 39 prêtres, 87 suivants.
- Demeure des Cheveux de Feu, temple de Sunie ; Haute et Plus Belle Prêtresse Aumraeya Ulmdrin (CB hf P18) ; 27 prêtresses, 62 suivants.
- Demeure du Chant, temple de Milil ; Haut Maître de Chant Ansril Ammhaddan (NB hm P(Sp)14) ; 24 prêtres spécialistes, 49 suivants.
- Demeure Sanctifiée de la Plus Haute Progression, temple de Déneïr ; Haut Scribe Melendilar Huantilar (NB hm P17) ; 18 prêtres, 21 suivants.
- Sanctuaire du Parchemin, temple d'Oghma ; Haut Maître du Savoir Undryl Yannathar (LN hm P(Sp)19) ; 16 prêtres, 14 suivants. "Le Parchemin" se réfère à Oghma lui-même, mais ce temple possède une bibliothèque de parchemins magiques. Des parchemins uniques sont vendus de temps en temps pour enrichir le temple et les prêtres.
- Chapelles de Lathandre, Tymora et de Waukyne.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Aucune n'est admise, mais les Couteaux de la Nuit et le Masque Sans Yeux de Saerloon (voir ci-dessus) opèrent ici, ainsi que les Ménestrels, les Zhentarim et les Sorciers Rouges.

Boutiques d'équipement : Complet.

Repaires d'aventuriers : Seuls deux endroits à Selgonte accueillent les aventuriers :

- Auberge et Taverne du Cerf Noir, un lieu sombre, confortable, louche et apprécié par des personnages désagréables, dont des proxénètes, des receleurs, des revendeurs de drogue et des contrebandiers (bonne/bon marché) ;
- Auberge du Gantelet Vert, à proximité de l'extrémité est des quais (moyenne/bon marché).
- Ceux qui ne peuvent trouver une chambre dans l'un de ces deux lieux finissent généralement à l'extérieur des murs, à



l'Auberge du Guet, un vaste endroit nouveau et propre (bonne/modéré).

Personnages importants :

• Askarran (NB hm G2, S : théologie, histoire religieuse et nature des morts-vivants) ;

• Deior Rasthavin (LN hm M4, S : humanité — histoire, légendes, folklore de la région de la Mer Intérieure, généalogie, politique, héraldique, signes et sceaux) ;

• Flamme (NM hm V7), aventurier et ancien incendiaire, que l'on peut contacter au Gantelet Vert ;

• Garth "le Gimble" (NM hm V(maintenant)9), "le Serpent de Selgonte", bien que ce nom soit mieux porté par un prédécesseur célèbre et décédé, le pirate Ilmelkyr ;

• Narvè Dwarfkin (NB hm (de sang nain) G16) un aventurier d'un grand renom ;

• Shamur (LN hf V11), dame de haute naissance, ancienne propriétaire de l'Albruin, maintenant femme du noble marchand Thamalon Uskevren ;

• Stong (NM hm G5) un riche et célèbre marchand, s'occupant de beaux vêtements et d'accessoires, d'articles en cuir et d'étoffes.

• Thantos (LN hm G1, S : histoire de la magie et connaissance des Terres humaines du Nord, de la Mer Intérieure à la Côte des Épées) ;

• Ultramm (CN hm G7) un marchand et un des partenaires fondateurs du Priakos des Six Coffres ;

• Le groupe d'aventurier de la Chasse (**RO0*) est également basé à Selgonte.

Éléments remarquables de la ville : Selgonte est une cité où la conception des maisons est saisissante. Elle regorge de manoirs tentaculaires et ornementés, entourés de jardins structurés, de statues, de petits bassins ornementaux, de fontaines, de folies et de cascades. Cette vaste palette de snobismes artistiques atteint son point culminant avec le Palais du Hulorn aux nombreuses flèches, qui se dresse au-dessus du Jardin de Chasse, forêt privée et naturelle. C'est une réserve aux murs élevés interdite à tous sauf aux invités et à la famille du Hulorn (bien que des égouts que l'on peut remonter en nageant sont connus pour pénétrer son périmètre).

Presque à contrecœur, la cité réserve de la place pour les terre à terre mais nécessaires entrepôts, enclos (y compris une base du Priakos des Six Coffres) et tavernes.

L'Arkhen trouve son embouchure dans la Mer des Étoiles Déchues à Selgonte, mais vous n'entendrez jamais un Selgontain prononcer son nom. Pour un natif de la ville, "l'Elzimmer" (d'après un magicien de l'eau selgontain mort depuis longtemps) se jette dans la "Baie de Selgonte". Seuls les incultes se réfèrent à l'Arkhen ou aux cités de la Mer Intérieure qui ne sont rien d'autres que "ces endroits sur les rives éloignées de la Baie de Selgonte".

Vie locale : Jadis connue sous le nom de Chancelgonte, cette cité fut renommée Selgonte d'après le Roi marchand de Sembie, Selgar, après sa mort. Selgar est inhumé à Selgonte, dans une tombe décorée, réputée contenir des trésors magiques et connue pour renfermer certainement des pièges et des gardes de même nature, d'après le sort de plusieurs voleurs et groupes d'aventuriers imprudents avec les ans.

Peut-être la plus riche cité de Sembie, Selgonte est un lieu excitant et exubérant de hautes manières, de pompe et de snobisme. Ses citoyens se considèrent comme le cœur de la civilisation et leur cité comme le centre de la société civilisée (dans tout le multivers).

Pour un Selgontain, les gens de la Côte des Épées (comme les Aquafondais), les Nordiques (tout ce qui se trouve au nord des

SELGONTE



frontières de Sembie) et ceux du Sud (les gens de Port-Ponant et tout ce qui se trouve au sud, Calimshan en particulier) sont des barbares sales et trompeurs. Ceux de Calimshan et du mystérieux Extrême-Orient (Kara-Tur) sont même encore pires : ils sont des barbares sales *prétentieux*. Les gens de Cormyr sont de gentils rustres et les citoyens des fermes et des villes de Sembie connaissent la mauvaise fortune de manquer de la bonne éducation et de l'intellect sophistiqué des habitants de la cité sembienne.

Bien sûr, parmi les cités de Sembie, Yhaunne, Daerlune et Urmlaspyre sont des zones déprimées et désavantagées ; Ordulin est inopportunément petite et provinciale, et une cité de commerçants avides et communs qui, de surcroît, n'estiment jamais l'argent qu'ils gagnent durement ; Saerloune est vieille et fatiguée, ayant dépassé son apogée, avec des snobs désabusés qui se croient importants, mais qui ne font rien pour démontrer cette importance. Ce qui laisse Selgonte comme seul endroit où venir. Et bien sûr, il y a *certains* voisinages...

Tout cela est extrêmement fatigant pour les Selgontains qui ne sont pas nés, ou qui n'ont pas été élevés, dans la cité, mais qui sont venus y vivre ensuite. Ils sont traités avec le même dédain que les natifs de Selgonte traitent tous les autres ("Bon, ce sont des (étrangers), vous savez, et on ne peut pas trop en espérer de gens inférieurs..."), mais quand ils se déplacent à l'extérieur de Selgonte, ils doivent endurer la même hostilité que le reste du monde éprouve pour les natifs de Selgonte.

Selgonte possède une riche et active communauté artistique allant de nouveaux ensembles chorégraphiques à la musique chorale, présentés très fréquemment. On trouve en abondance avec de fortes cotes des peintures, des statues et de petites sculptures (bien que nombre de ces chefs-d'œuvre perdent une partie de leur valeur une fois à l'extérieur des murs de la cité). Des musiciens experts dans le jeu compliqué et bruyant du glaure, de la zulkoune et du thelarre (des instruments ressemblant respectivement à une combinaison de trompette et cornemuse, à un orgue hydraulique, et à un sifflet mélodieux sonnant un peu comme un mirliton géant) vivent à Selgonte, et sont constamment occupés à jouer dans des tavernes, des restaurants, des fêtes privés, des cours de nobles et sous les balcons de dames courtisées.

De nombreux Selgontains peuvent chanter ou siffler des sons complexes. Les Selgontains des deux sexes apprécient les modes de dernière minute, les coiffures ornementales et une abondance de bijoux corporels, en particulier les choses qui pendillent ou s'accrochent sur de fines chaînes joignant une partie du corps à une autre — une oreille à une épaule par le biais d'anneaux, par exemple.

Des carillons et des cloches minuscules sont également populaires. Un Selgontain totalement paré pourrait être charitablement confondu avec un esclave de plaisir calishite, un danseur costumé du Lantanne ou un noble dandy aquafondien, ou avec les trois à la fois.

Les Selgontains méprisent particulièrement les gens du Valarchen, qu'ils considèrent véritablement comme des sauvages et en font l'objet de nombreuses plaisanteries concernant la folie ou la stupidité profonde. Ironiquement, la plupart des membres du fier peuple du Valarchen sont d'origine selgontaine.

Légende :
1. Palais du Hulorn
2. Jardin de Chasse
3. Le Cerf Noir (auberge et taverne)
4. Le Gantelet Vert (auberge)
5. Auberge du Guet

Suzail

Capitale du Cormyr, "Le Royaume Forestier"

Qui dirige : Roi Azoun IV de Cormyr (LB hm G20)

Qui dirige réellement : Azoun et Vangerdahast (LN hm M(maintenant)17), magicien royal du Royaume et Doyen Emperius du Collège des Mages de Guerre. Ces derniers sont des mages loyaux dont le soutien magique est l'épine dorsale du règne ferme d'Azoun et de la paix quotidienne du Cormyr.

Population : 129.000 (recensés) ; estimation moyenne 148.000 avec une pointe en été à 160.000.

Principaux produits : Tissu (lainages durables, souvent mélangés avec du cuir), taille d'os et d'ivoire, armures.

Forces armées : Une garnison de 4.500 Dragons Pourpres, commandée par Sthavar, Seigneur Magister de la Cité (LB hm G15) ; la Marine Impériale du Cormyr (14 navires principaux et leurs équipages, totalisant plus de 2.500 marins combattants entraînés) ; les Mages de Guerre (voir ci-dessous ; 65 résidents dans la cité selon une estimation), dirigés par Vangerdahast.

Mages notables :
- Argul ("Argool", LN hm M13), qui offre des parchemins de sorts à des prix très élevés.
- Baskor (NB hm M9) un magicien obtus et bourru que l'on peut souvent rencontrer de taverne en taverne dans la cité.
- Laspeera (NB hf M14), gracieuse et sans peur, importante au sein des Mages de Guerre.
- Maxer (NB hm M(IN)11) généralement reclus, mais récemment récompensé du titre de "Défenseur de Suzail" par le Roi Azoun pour avoir défait quatre dragons qui attaquaient la cité (*RO0*).
- Valantha Shimmerstar (CB hm M13), un Mage de Guerre, célèbre pour son chant et son espièglerie dans les grandes fêtes.

Cultes notables :
- Les Tours de la Bonne Fortune, complexe religieux de Tymora ; Haut Prêtre et Maître de la chance Manarech Eskwuin (CB hm P12) ; 14 prêtres (y compris le Curé Winefiddle), 240 suivants.
- La Pièce Silencieuse, temple de Déneïr ; Haut Prêtre et Maître du Savoir Thaun Khelbor (NB hm P10) ; 4 prêtres, 42 suivants.
- Chapelles de Lliira, d'Oghma, de Tempus, de Malar et de Milil.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Aucune connue (Azoun leur fait une guerre vigoureuse, faisant de Suzail l'une des villes les plus sûres des Royaumes).

Boutiques d'équipement : Complet.

Repaires d'aventuriers : Suzail a de nombreuses auberges. Celles qui accueillent volontiers les aventuriers sont :
- Auberge de la Porte de Nuit (le seul logement accessible quand les portes de la cité sont fermées au crépuscule — bonne/coûteux) ;
- Auberge du Pilier Penché (excellente/modéré) ;
- Auberge des Six Chandelles (bonne/bon marché) ;
- Auberge de la Roue Grinçante (moyenne/bon marché) ;
- Si elle ne s'occupe pas directement des aventuriers, la Dame Cachée (bonne/bon marché) est une auberge moins fréquentée pour ceux qui sont pressés.

Personnages importants :
- Alaphondar, Sage le Plus Érudit de la Cour Royale (NB hm G1, S : histoire, généalogie, et étiquette de Cormyr) ;
- Barandos Hawklin, chef de la famille noble Hawklin (LN hm G7) ;



• Bezenttar (CN hm G3), marchand ; partenaire du Transmarche de l'Œil du Dragon ;
• Fallas de Thentia (LN hm G2), marchand ; s'occupe de dentelle, lingerie, ornements vestimentaires, ceintures et parures ;
• Maerun Stoutbold (CB hm G5) marchand ; "achat, vente, armement, location et réparation de bateaux — aucun travail trop petit ou trop grand" ;
• Saszek (NM hm G3), un calme trafiquant de gens et de marchandises ;
• Thentias (CN hm G2) marchand et propriétaire terrien à grande échelle à Suzail et Yhaunne, capable de vendre sa propre grand-mère si cela lui bénéficie réellement.
• Conseil des Mages. Tous les mages de niveau 5 ou plus entrant dans Cormyr doivent s'enregistrer chez un héraut du roi, un seigneur local ou à la Cour. Ils sont les bienvenus aux réunions du Conseil (des sessions nocturnes se tiennent à la Cour une fois tous les trois jours). Vangerdahast (ou en cas d'absence, Laspeera) préside aux réunions. Les mages les plus loyaux à la Couronne peuvent, par libre choix et accord d'Azoun, prêter un serment secret (connu pour impliquer un sort de quête lancé par Vangerdahast leur interdisant de travailler contre Azoun, sa famille ou le bien du royaume) et deviennent des Mages de Guerre au service du Cormyr.
• Noblesse : Les familles nobles du Cormyr sont grandes, influentes et d'une présence constante à Suzail. Leurs manières, dépenses généreuses, intrigues et divertissements joyeux (bals costumés, fêtes et chasses en particulier) donnent le ton à la cité.

Les nobles (ou les riches prétendants à l'être) se distinguent par des demi-capes, des chemises ou justaucorps à manches longues, des rapières ornées de pierres précieuses (traitez-les comme des épées longues) et des masques décorés.

Les familles nobles actuellement prédominantes comprennent les de Bleth, les de Cormaeriul, les du Troublecor, les d'Emmarask, les de Captecorone, les d'Illance, les de Sorbetoge, les d'Argelame et les d'Éperon de Wiverne. La noblesse royale comprend les familles d'Argecorone, d'Argecapte et d'Argevrai.

Éléments remarquables de la Ville : Les lecteurs sont renvoyés à la carte plus détaillée de la cité comprise dans le *RO0*.

Bien que Suzail soit un port actif et se targue d'avoir des échoppes et des tavernes d'une certaine réputation, sa plus grande gloire est indiscutablement la Cour. Le Palais est plus grand et plus opulent, mais après tout, un palais est un palais et il y en sur tout Féérune, pour ceux assez chanceux pour les voir. Mais, la Cour est unique parmi les cités humaines modernes.

C'est une vaste structure labyrinthique qui s'étend sur plus de quatre cents mètres de long. Ses nombreuses salles sont reliées par des arches, des galeries, des balcons, des escaliers circulaires, et des cours recouvertes de verre où des fontaines gargouillent lentement et des harpistes jouent. Elle abrite toute la Cour, le cœur social et mondain de Suzail : les fêtes, les intrigues et les trafics de nombreux nobles, les envoyés, les parasites et les arrivistes, plus les bureaux et les officiels de la Couronne, les serviteurs administratifs et domestiques qui sont les doigts de la longue main d'Azoun.

Les invités de la Couronne se voient donner des appartements à la Cour (à moins qu'Azoun ne souhaite les avoir au Palais, un honneur rare en ces temps troublés). Il est possible d'errer à la Cour toute la journée sans voir ni rencontrer personne d'autre.

Les Cormyriens des villages extérieurs parlent de la Cour avec respect. Elle symbolise l'importance de la plèbe au Cormyr, représentant "leur" place parmi les halls des

SUZAIL





nobles et les grandes villas des riches, n'étant précédée que par le Palais lui-même. Autour d'un côté de ses nombreuses fenêtres court la large Promenade, la rue la plus importante de Suzail et l'un des meilleurs quartiers commerçants du monde, et de l'autre côté s'étale la beauté sculptée des arbres et des parcs des Jardins Royaux, descendant des eaux scintillantes du Lac Azoun, où pendant les mois chauds les rameurs amateurs attendent.

De nombreuses histoires de magie, de messages, de cartes et d'inscriptions cachées derrière les boiseries des salles du Palais ont fait le tour du Cormyr et la plupart sont vraies. Mais est également vraie la rumeur bien moins souvent entendue d'un espionnage magique diligent par de loyaux Mages de Guerre, maintenu constamment sur chaque chambre et dans les passages secrets de la Cour. Les visiteurs doivent se considérer comme avertis.

Vie locale : Suzail fut appelée le joyaux le plus brillant de la couronne du Cormyr par le sage elfe Olaurae de Myth Drannor, il y a quelques cinq cents hivers de cela. Elle reste l'une des cités les plus propres, riches et sûres de Féerune, un lieu que les voyageurs aiment visiter.

La "mauvaise partie de la ville" se trouve à l'ouest, près du port. Certaines personnes de bonne famille de la cité n'y vont jamais. D'autres ne s'aventurent jamais vers les murs est du port, où se dressent la prison et les casernes de la garnison de la cité.

Entre les deux se trouvent des auberges, des boutiques et des maisons animées, serrées très près les unes contre les autres. Elles sont plus riches et exclusives à l'approche du Palais (les nobles vivent presque tous au nord de la Promenade), et plus pauvres, bruyantes et délabrées quand on approche des quais.

Suzail se vante d'une diversité de boutiques, de bonnes auberges, de tavernes, encore meilleures et de restaurants (manger à l'extérieur est un plaisir et une tradition très répandu en ville. Une nouvelle coutume qui se répand rapidement est de commander des plats "rapides" — livrés chauds à domicile).

Les aventuriers sont dirigés vers ces deux tavernes en particulier :

• La Jeune Fille Hilare est confortable et bien tenue. De nombreux marins, aventuriers et mercenaires se rassemblent ici, et de nombreuses affaires y sont traitées. Son nom reflète son utilisation secondaire. Les aventuriers vétérans sont bien conscients que la meilleure manière de revendre des marchandises volées, de prendre contact avec des hors-la-loi ou d'arranger des accords louches dans la cité est de le faire en compagnie de l'une des dames de nuit de Suzail dans une chambre aux murs épais en haut des escaliers de la Jeune Fille.



Sceau de Baskor de Suzail

• Les Mâchoires du Dragon, occupant un endroit stratégique à l'une des intersections de la Promenade, est encore même plus célèbre. Pour les Suzailains, c'est aussi bien un lieu de rencontres et d'affaires, que de commérages. Sa bonne cave à vins, et sa nourriture encore meilleure sont à juste titre digne d'éloges et quand elle est ouverte (uniquement la journée) elle est toujours bondée. Pour les visiteurs, c'est un lieu où être vus — le fameux lieu où l'aventurier Samhrin démasqué combattit et tua un flagelleur mental, et où le maléfique Dramordugas de Thay entama une lutte fatale avec une magillonne impertinente qui se transforma en dragon d'or. Cette dernière rencontre donna son nom actuel à la taverne, et conduisit également Vangerdahast à instaurer certaines mesures de sécurité pour protéger la Cour et le Palais proches (on suspecte que des passages secrets, des baguettes et des Mages de Guerre sont impliqués).

Le Trésor Royal sous le Palais est également célèbre, bien que très rares soient ceux à l'avoir jamais vu. Les voûtes ont la réputation d'être lourdement gardées par de la magie, des pièges et des monstres — et de contenir de grandes richesses et des trésors magiques.

Légende :

1. Le Palais Royal
2. La Promenade (une rue, de la Porte de la Trompe à l'ouest jusqu'à la Porte de l'Orient à l'est)
3. La Cour
4. Tour de Vangerdahast
5. Les Mâchoires du Dragon (taverne)
6. La Jeune Fille Hilare (taverne)

Tantras

Cité indépendante

Qui dirige : Le Haut Conseil (les chefs de 16 familles nobles marchandes plus le Haut Prêtre de Torm).

Qui dirige réellement : Les alliances entre les vieilles nobles maisons marchandes, votant de concert au Conseil pour arranger les affaires à leur convenance. Les alliances actuelles sont les suivantes (par noms de famille) : Aldimer-Mathlin-Uruthkurt ; Baraedin-Mithertul-Onsil-Naskurl; Channath-Elovear-Laranadda-Tithlin-Vandover.

Population : Estimation de 69.000 sur l'année, atteignant 89.000 en été (la capacité maximale d'accueil est de 89.000).

Principaux produits : Poisson (ramené par les pêcheurs locaux ; épicé, macéré dans le vinaigre et mis en tonneau, pour être acheminé dans tout Féérune, sous l'appellation "Poisson fin Tantrasien" — ou pour ceux qui ne l'aiment pas "fumier argenté"), chariots, caisses, serrures, biens d'équipements (fer forgé), fenêtres, balustrades et piliers en bois sculpté.

Forces armées : La ville est défendue et contrôlée par la Garde (qui patrouille en groupes de 14, sauf dans le port où elle maintient une garnison permanente de 30 arbalétriers ainsi que les patrouilles mobiles habituelles, sous le commandement de l'officier en charge de cette zone). Ce sont généralement des G1 équipés d'armures de plates décorées des armes de la cité (voir ci-dessous) et armés de lances, d'épées courtes et de dagues. Les officiers (généralement des G5) ont des masses, des étoiles du matin et des épées courtes. Les sergents ("longues-épées") sont des G2 ou des G3 armés d'épées longues et de masses à la place des lances et épées courtes. Il y a environ 900 gardes à Tantras.

La Garde est dirigée par Lassalar Ormitar (LN hm G12), chef de la noble famille Ormitar et membre du Conseil. Elle est directement responsable devant le conseil, mais demeure loyale à Lassalar, car c'est un homme plus pragmatique que certains nobles négociants quand il s'agit de restreindre certaines des libertés habituelles que tous les marchands désirent.

Tantras peut aligner une milice de 6.000 hommes et femmes, tous G1. La plupart de ces réservistes exercent d'autres métiers dans la cité, et sont considérés comme étant de qualité médiocre.

Mages notables :

- Dhaerhaera Nanatar (CB hf M9) une aventurière qui a récemment capturé et apprivoisé un griffon, et qui chevauche souvent dans le Vaste à la recherche d'une aventure. Elle est actuellement en train de rechercher les anciennes tombes et forteresses en ruines des elfes et des humains qui partageaient les montagnes avec des orques et des choses pires, quand les nains régnaient sur toutes ces terres. Elle en espère trouver une magie perdue et rencontre un certain succès.
- Tarntassa (NB hf M16) une mage-aventurière à la chevelure bronze reconnaissable instantanément dans les rues par sa grande stature et sa très longue queue de cheval. Elle est allée à Eauprofonde pendant le Temps des Troubles, et est revenue depuis à Tantras en tant qu'amie et alliée de Khelben — et, secrètement, des Ménestrels, qui sont les bienvenus à sa Tour dans le Passage de Sandril, s'ils viennent tranquillement de nuit.
- Zhundult "Maintempête" Ulblesk (CN hm M15) un homme dangereux, agressivement réservé et potentiellement dérangé, qui fait des recherches sur les pouvoirs et les conditions d'outreplan, ainsi que sur la manière dont ils pourraient être maîtrisés pour être utilisés sous la forme de sorts destructeurs. Zhundult est connu pour avoir d'étranges sorts explosifs et dévastateurs à sa disposition.

Cultes notables :

- Temple de la Venue de Torm, complexe religieux de Torm ; Haut Prêtre Barriltar Bhandraddon (LB hm P19) ; 49 prêtres, 75 suivants. Rebaptisé depuis le Temps des Troubles pour rendre compte de l'arrivée terrestre de Torm dans le temple lui-même, cet établissement florissant domine la vie spirituelle et sociale de la cité.
- La Demeure de la Gloire, temple de Tempus ; Haut Maître de Guerre Thiotar Umbarton (CN hm P17) ; 16 prêtres, 22 suivants.
- Les Halls du Matin, temple de Lathandre ; Haut Seigneur de l'Aube Alansyn Ambrilar (NB hm P14) ; 14 prêtres, 21 suivants.
- La Demeure des Mains Talentueuses, temple de Gond ; Haut Artificier Eldorn Mintdalar (N hm P16) ; 9 prêtres, 16 suivants.
- La Demeure de la Lumière de la Lune, temple de Séluné ; Haut Prêtre Pellar Thalangrim (CB hm P14) ; 9 prêtres, 16 suivants.
- L'Heureuse Demeure de la Splendeur et du Chant, temple de Milil ; Haute Maîtresse du Chant Elassuara Narithan (NB hf P14) ; 6 prêtres, 11 suivants, tous bardes de niveau 2 à 12.
- La Demeure de l'Espoir, temple de Tymora ; Haute Prêtresse Lashaera Thindol (CB hf P13) ; 5 prêtres, 8 suivants.
- Chapelles de Lathandre, de Loviatar, d'Umberlie et de Waukyne.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Les "Griffes Grises" sont une organisation de trafiquants et de voleurs qui opère seulement contre les visiteurs et les natifs de Tantras devenus très riches, très arrogants ou très peu scrupuleux, ou les trois à la fois. Les Ménestrels sont également forts dans la cité, sous la direction locale du temple de Milil, mais ils laissent largement les Griffes Grises tranquilles — car elles ont très efficacement combattu contre les tentatives des Zhentarim, du Culte du Dragon, des Sorciers Rouges et des pirates de la Mer Intérieure (financés par les esclavagistes Calishites) de s'immiscer dans le milieu criminel de la cité et d'en prendre le contrôle.

Les Griffes Grises sont actuellement dirigées par Amlithor Harlguss (CN hm V9) et Othniir Xalast (NM hm P(de Mask)11). Les Ménestrels localement importants comprennent Felitarr "doigts volants" Wendilar (NB hm B16) et Delatar Dragynstarr (NB hf B9).

Boutiques d'équipement : Complet (partiel lors des hivers rudes).

Repaires d'aventuriers : Tantras est un port de commerce affairé, avec un va et vient important sur la Langue du Dragon (par bateau) et l'intérieur du Vaste. Elle a de nombreuses auberges qui accueillent les aventuriers comme tout autre client. Elles comprennent :

- Auberge du Lion Rugissant (excellente/coûteux) "la meilleure en ville".
- La Wiverne Pleureuse, vaste et assez récente (bonne/coûteux).
- La Sirène Verte, préférée par les marins (bonne/modéré).
- Auberge de la Lune Paresseuse, bien située et toujours animée (bonne/modéré).
- Auberge du Ver Doré de Gulder, confortable et généralement remplie en permanence d'habitués sauf au plus profond de l'hiver (bonne/bon marché).

Les auberges de Tantras sont en général des endroits calmes où les marchands travaillant dur peuvent trouver un bon sommeil ; les fêtards bruyants sont supposés aller dans une taverne à n'importe quel moment de la journée s'ils veulent faire la fête. Tantras a une célèbre boîte de nuit, la Demeure du Crépuscule, une très bonne taverne, le Filet des Étoiles, et une infâme taverne très chaude, le Satyre Stupide.

Il y en a d'autres qui ouvrent souvent de petites échoppes près du centre de la cité, apparaissant et disparaissant au gré des changements de fortune de leurs propriétaires.

Personnages importants :

- Bhaeryta Chassendora (CN hf G5), une marchande spécialisée dans les marchandises rares et difficiles à trouver, qui s'em-



ploient en magie. Elle vend aux mages et achète souvent ces produits aux aventuriers qui les trouvent dans le butin de leurs aventures — sang de dragon, écailles de wiverne et épines de manticore, par exemple.

• Somidorr Danthan (NM hm V12), un personnage dangereux devenu très riche par des opérations intelligentes de contrebande, et qui souhaite accroître son pouvoir personnel en acquérant des objets magiques utiles, sur n'importe qui passant à sa portée et par tous les moyens nécessaires.

Éléments remarquables de la ville : Les étrangers qui visitent Tantras remarquent souvent son port animé et encombré de monde — non pour l'activité, qui règne comme dans toutes les cités portuaires de Féérune, mais pour les nombreuses grues utilisées pour charger et décharger. Installées par le temple local de Gond, qui encaisse une taxe sur chaque cargaison levée par elles, ces innovations (qu'on peut également trouver dans plusieurs autres endroits des Royaumes comme la Porte de Baldur ou le proche Valbalafre) permettent à Tantras de traiter un grand volume de fret en un minimum de temps. Cette capacité, doublée d'un maintien de l'ordre strict dans le port et d'une grande sécurité dans ses défenses — ainsi que la tolérance contrastée des besoins et moyens des marchands qui gouvernent la ville — ont fait de Tantras le port le plus célèbre parmi ceux offrant un accès au Vaste.

Tantras est une ville prospère, des grandes maisons de ses nobles aux chaumières bien tenues de ses commerçants et travailleurs. Ces boutiques offrent de bons vins et une grande variété de curiosités et de biens rares.

Les dégâts étendus provoqués par le Temps des Troubles ont été presque entièrement réparés (le seul signe restant est la petite taille des arbres, qui sont de jeunes plants récemment plantés), mais il reste une grande zone de magie morte dans le nord de la cité et au-delà, le sol ayant été brûlé et emporté jusqu'à mettre la roche à nue. Les lanceurs de sorts seront plongés dans la confusion simplement en y entrant. Un travail acharné a été effectué par Torm le restauré pour rendre efficace la magie dans la plupart des zones de la cité proprement dite. Mais les régions de magie morte qu'il reste à l'intérieur et à l'extérieur des murs de la cité sont maintenant occupées par des individus qui ne préfèrent pas être affectés par la magie de leurs adversaires, et des fondations sont creusées pour plusieurs grandes tours au nord de la cité.

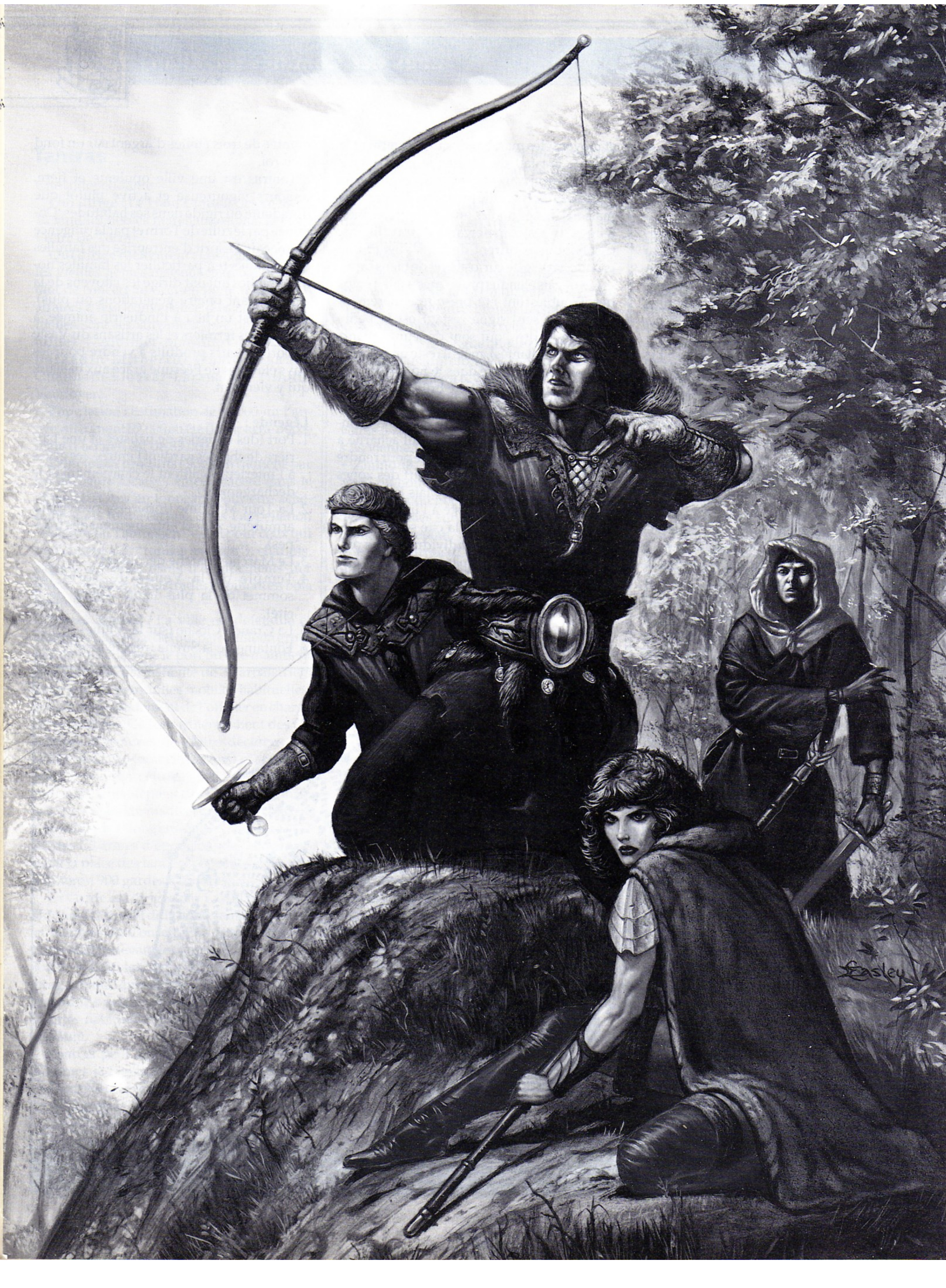
Vie locale : Le blason de la ville est une vague ondulée argentée (déferlante) surmontée de trois étoiles d'argent sur un fond bleu roi.

Tantras est une ville opulente et fière, toujours vigoureuse et active plutôt que décadente ou rigide dans ses habitudes. Dominée par le culte de Torm et par la diligence animée de l'esprit d'entreprise des familles marchandes (en particulier les familles nobles établies qui ont dirigé les citoyens de la cité pendant quatre générations ou plus). Tantras est un lieu à l'industrie animée, à laquelle les fermiers et les artisans du Vaste apportent leurs produits à vendre pour les pays éloignés de Féérune grâce aux bateaux qui y viennent.

Légende :

1. Port (des batteries de balistes et une barrière de chaînes gardent l'entrée, les grues à l'intérieur facilitent le chargement et le déchargement).
2. La Tour Maritime (forteresse principale, armurerie, zone d'entraînement des troupes).
3. Le Marché (marché découvert).
4. Temple de la Venue de Torm (au sommet de la plus haute colline de la cité).
5. La Grande Cloche (sur la colline).
6. Fontaine de la Sirène (repère local).

TANTRAS


Easley



Tilverton

Ville ; protectorat de Cormyr

Qui dirige : Dame Régente Alasalynn de Sorbetoge (CB hf G9), noble Cormyrienne, cousine de Dame Shaerl de Sorbetoge de Valombre, et un conseil élu de citoyens locaux.

Qui dirige réellement : Roi Azoun IV de Cormyr. Le conseil est nominalement indépendant, mais toutes les décisions majeures suivent l'avis Cormyrien.

Population : 12.100 (enregistrés, sans les militaires). La population réelle avoisine les 12.400 en hiver et les 13.800 en été, passant à plus de 14.700 en temps de guerre (Tilverton peut accueillir 16.900).

Principaux produits : Chevaux (élevage, entraînement et soins), fourrures, gemmes (extraites des montagnes) et poterie.

Forces armées : Une garnison de 850 Dragons Pourpres qui patrouillent constamment. Les patrouilles ont été renforcées avec les ans : une patrouille typique comprend maintenant 40 G3 à G4, commandés par un G6 ou G7, montés sur des chevaux de guerre moyens. Tous portent des armures de plates de bataille et sont armés de lances, de masses, d'épées longues, d'arbalètes et de dagues. Ils sont accompagnés de 10-20 archers et de 1-3 Mages de Combat.

Les archers pratiquent le tir monté et portent des armures de cuir. Chacun a une épée longue, quatre dagues de lancer, un arc long et quatre carquois de 21 flèches. Les sorciers sont de niveau 2-5, avec le nombre maximal de sorts, plusieurs parchemins, et 2-12 *potions de soins* dans des fioles en acier. Ils n'emportent pas leurs livres de sorts en patrouille.

Dans les rues de Tilverton, les patrouilles à pied de 10 à 20 G3 et de 1 ou 2 mages sont équipées de frondes à la place des arcs et des flèches, et commandées par un G5. Aucun archer ne les accompagne, mais 26 sont de garde.

Quand Tilverton est menacée, le Conseil peut faire appel à la milice (la Régente et les Dragons Pourpres manquent de l'autorité pour le faire). Son effectif maximal est de 470. Ses membres sont entraînés à l'équitation et aux armes, et comprennent des aventuriers, des trappeurs et des chasseurs qui connaissent bien la région environnante.

Mages notables :

- Filani de Tantras (N hf M9, S : politique et histoire de la Langue du Dragon et du Nord de la Mer de Lune). C'est une femme d'affaires, qui vend des informations, et non des parchemins, des lancements de sorts ou ses services au combat.
- Gahlaerd Mossmere (NB hm M12) un chercheur de nouveaux sorts qui a conclu une paix avec les Roublards ; voir ci-dessous. Il les aide avec sa magie et en leur offrant une maison sûre pour se cacher — ils entrent par les égouts, lui apportant des objets magiques qu'ils ne peuvent pas utiliser et ne touchant absolument pas à ses biens.

Cultes notables :

- Temple de Gond Faiseur de Merveilles (anciennement la Demeure de Gharri), complexe religieux de Gond (le Haut Prêtre Gharri était l'Ancien de la cité et le dernier Seigneur Régent avant sa disparition). Burlan Almaether (N hm P12) est actuellement le Haut Prêtre de 26 prêtres et 39 suivants, le clergé attendant un signe de Gond pour identifier le nouveau chef approprié. Le temple a récemment attiré un nouveau clergé ; Gharri était considéré comme un servant important de Gond, ayant quelque chose comme une relation personnelle avec le dieu. Un grand intérêt réside dans la passation par Gond de l'office de Gharri, étant donné son importance personnelle à Tilverton.
- Chapelles de Heaum, de Lathandre, de Mask (installée secrètement sous terre par les Matois), de Silvanus et de Tymora.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Les Matois de Tilverton sont maintenant la seule organisation locale clandestine. Il y a ici également des Ménestrels, mais les agents Zhentarim ou du Culte du Dragon ont tous été tués ou chassés.

Les Matois étaient en compétition avec un mystérieux groupe, les Poignards de Feu, qui sont partis ou ont été détruits très récemment. Les Poignards étaient des prêtres et des guerriers maléfiques, liés aux prêtres du dieu déchu Moander et se montraient actifs dans les égouts de la ville. On les pense détruits, mais des déclarations antérieures au sujet de leur disparition se sont déjà avérées fausses.

Les Matois occupent habituellement les égouts de la ville. Ils sont 70 voleurs, ou plus, NM de niveau 2 à 5, soutenus par les commerçants locaux (qui échappent aux vols importants en fournissant coopération et information) et 3 à 12 guerriers de niveaux 3 à 10.

Les Matois ont été dirigés par la famille Grossman pendant des décennies. A présent leur chef est soit Arthur "le Gros" Grossman (N hm V10), soit, s'il est mort, sa sœur Lharae "l'agile" (CB hf V8, Dex 18), qui n'a jamais eu un rôle actif au sein des Matois pendant des années, sauf à utiliser sa beauté et ses charmes pour infiltrer initialement le clergé de Gond, puis la garnison cormyrienne afin de rassembler des informations pour l'organisation — ainsi qu'une pièce d'or ou un objet magique "manquant" occasionnellement, pour elle-même.

Boutiques d'équipement : Pauvre.

Repaires d'aventuriers : Tilverton dispose de deux douzaines de meublés, remplis en été par les chasseurs et les négociants en chevaux. En hiver ils sont totalement vides, à l'exception des soldats en permission, souhaitant faire une ou deux parties de dés tranquilles à l'écart des officiers attentifs, et des aventuriers souhaitant tenter leur chance dans les Rocterres.

Tilverton possède également trois auberges :

- Le Repos du Seigneur du Vent (bonne/modéré) est petit et confortable, dirigé par Thungor Triblane (LN gm M(I)3).
- La Revanche de Grimwald est la propriété des Matois et leur rapporte d'assez bons revenus. Ils l'utilisent pour rencontrer des maîtres de caravanes souhaitant apporter le ravitaillement nécessaire et emmener le butin trop facilement reconnaissable pour le vendre ailleurs. Elle est insonorisée et criblée de panneaux et de passages secrets, permettant aux Matois de voler facilement les hôtes payants.

L'auberge tire son nom de la vengeance redoutée du sorcier Grimwald contre ceux qui avaient détruit l'objet de sa création, lequel avait la réputation de transformer les humanoïdes en crapauds, afin que Grimwald puisse leur dérober leurs biens. Les prix des chambres sont toutefois élevés et il y a un certain nombre de grenouilles sautillant dans les environs, mais il n'y a pas pour l'instant de cas de disparition parmi les hôtes.

Cette auberge (bonne/coûteux) est dirigée par le jovial Hasantasser Bloodshoulder (NB hm V7, membre des Matois). Il garde des grenouilles en cage, en relâchant une dès que les Matois réussissent un vol majeur. Deux grenouilles, avec des marques jaunes proéminentes ont des paquets de *poussière de disparition* collés à leurs ventres, au cas où des Matois seraient en danger. Toutes les boules d'escalier de l'auberge pivotent d'une certaine manière, révélant des placards de rangement à disposition. Chacun contient une dague, un garrot, un masque facial en soie noire et un paquet de *poussière de disparition*. La Revanche est reliée aux égouts par plusieurs passages secrets.



• La Sorcière Murmurante est un lieu sombre, louche et confortable dans lequel des sons inexpliqués sont souvent entendus, et où des sorts se perdent derrière les portes fermées (bonne/modéré). Elle est tenue par deux sœurs qui n'ont aucun rapport avec les Matois : Aluna Nithrin (CB hf M7) et Jhansabella Nithrin (NB hf M6). Leur cuisinier, barbu mais à la calvitie naissante, Alstigar le Silencieux est secrètement un NB hm B9 et leur maître d'hôtel, Kheldrar Ghaudelar, un LN hm B8. Tous les quatre sont des Ménestrels.

Personnages importants :

• Andalara (CB hm R9), un Ménestrel local, qui parcourt la région avec six guerriers demi-elfes. Ils rapportent des proies prisées et des bois rares pour vivre et fouillent la Passe à la recherche des orques et d'autres créatures maléfiques qui arrivent à se faufiler entre les patrouilles des Dragons Pourpres. Quand il ne chasse pas, Andalara peut être trouvé à la boutique de son frère, Aux Belles Épées de Dundar, affilant les lames et fabriquant des fourreaux. Dundar est un CB hm G6.

• Brieth Tanalar (CN hm G6) un éleveur de chevaux et un grand fermier important localement. Ses belles montures se vendent jusqu'à Calimshan, pour la course, un usage personnel ou la reproduction. Il est soupçonneux envers les étrangers — le monde lui semble vraiment trop plein de voleurs de chevaux !

• Phidlapar Undreir (NM hm V3), un marchand gras et cupide, un négociant avare, que ses affaires habiles ont rendu très riche. Ce n'est pas un Matois, et il utilise des dagues et des fléchettes enduites de soporifique pour conserver sa richesse. Il est toujours désireux d'acheter des objets embarrassants aux aventuriers ou de les engager pour un petit travail simple ou un autre.

Éléments remarquables de la ville : Tilverton était une petite ville boueuse, d'enclos et de campements de caravanes autour d'une butte couronnée par quelques grandes maisons, un donjon en ruines et le temple de Gond, la Demeure de Gharri. De vieilles maisons délabrées en pierre et de nombreuses baraques bancales en bois entouraient les enclos.

Puis Cormyr vint. En face de l'empire grandissant de Lashan et des raids croissants des orques et des Zhentilar, Cormyr se déplaça pour assurer la Passe de Tilver, envoyant de "l'aide" à la cité assiégée sous la forme d'une garnison permanente.

On construisit sur les parcs à bestiaux et les terres (lesquels furent replacés dans une enceinte de terre avec un fossé hâtivement mise en place, mais qui est maintenant un mur en pierre), les baraques furent remplacées par de solides bâtiments en pierre, et la population s'accrut de quelques centaines d'âmes par l'arrivée opportune des Cormyriens. Les citoyens locaux qui grommelaient en craignant d'être "écrasés sous les bottes d'Azoun" se sont faits plus que silencieux, alors que l'afflux de soldats, de marchands et du commerce cormyrien les a enrichis et que le mur (enfin !) leur offrait une protection contre les monstres et les brigands pillards.

D'autres citoyens, comme Gharri, mécontents de la main de fer du Duc Bhéreu (cousin du roi Azoun), quittèrent la ville. Bhéreu partit rapidement après la chute de Lashan. Une aristocrate suzailaine remuante fut consacrée régente.

Le sous-sol est un monde plus ancien. Un labyrinthe d'égouts, assez grands pour y marcher, s'étend en dessous de Tilverton, restes d'une implantation commerciale elfique et humaine fort ancienne, qui a grandi autour du donjon (maintenant en ruines et connu sous le nom du "Palais de Tilver") de l'archi-sorcière Tilvara.

TILVERTON

4
5
1
3
2
N







Ces voies souterraines, dans certaines desquelles l'eau arrive jusqu'aux genoux, sont la demeure des Matois et de nombreux monstres, dont des morts-vivants aussi puissants que des spectres, et au moins deux bandes rivales qui tentent de prendre le contrôle des égouts : des trolls sous les ordres d'un "seigneur" troll et une bande de goules commandée par un "roi" goule blême.

Vie locale : Tilverton a toujours été une ville frontière dangereuse d'aventuriers et de magie avérée, où de nombreux trésors cachés se sont accumulés avec les années ; les trésors perdus d'aventuriers qui ont fait une expédition de trop et ne sont jamais revenus.

Légende :

1. Temple de Gond Faiseur de Merveilles
2. Le Repos du Seigneur du Vent (auberge)
3. Filani le Sage
4. Le Marché (avec la Tour du Conseil en son centre)
5. "Palais de Tilver" (donjon en ruines)



Korombos, une rune ancienne pour "chaos"

Urmlaspyre

Cité de Sembie

Qui dirige : Aluin Sumbrar, Hamarque de la Cité (maire, élu à vie — LN hm F2). C'est un homme petit, râblé et fatigué, à l'humour désabusé et au pouvoir faible.

Qui dirige réellement : Les marchands d'Urmlaspyre, qui font tout ce qu'ils veulent.

Population : 77.400 (recensée) ; l'estimation moyenne réelle avoisine, sur l'année, 82.500, avec une pointe estivale à 98.000. La capacité actuelle d'accueil de la cité est d'environ 106.000.

Principaux produits : Navires, tonneaux, coffres, poterie, verrerie.

Forces armées : Une garde de 4.000 "heaumes" entraînés et équipés comme ceux de Saerloune (voir ci-dessus) qui maintiennent l'ordre dans la cité, sur les routes environnantes (jusqu'à la frontière cormyrienne, qui est marquée par la Lurlar) et sur les eaux de la Gorge. On trouve ici le principal chantier naval militaire et commercial de Sembie ; la Garde a 11 navires principaux à sa disposition.

Mages notables :

- Olbaerin Nightnever (LN hm M(C)15), un chercheur reclus et méfiant dans le domaine des invocations élémentaires et du contrôle magique des créatures.
- Pendara l'Élancée (CB hf M12), une aventurière remuante et célèbre pour avoir conduit un griffon non apprivoisé à un atterrissage forcé dans la Rue de l'Estivent, en face de sa maison, il y a six saisons de cela.
- Xundra Sharmhand (NM hf M(N)16), une sorcière secrète qui travaille intensément sur la nécromancie et le commandement de nombreux morts-vivants, dont des rats, des chauves-souris, des chats et des chiens squelettes.

Cultes notables :

- La Demeure des Merveilles, temple de Gond ; Haut Prêtre et Noble Artificier Yanneth Kerigg (N hm P18), connu pour sa compétence dans la fabrication d'armes de qualité supérieure, que les mages ont plaisir à enchanter ; 16 prêtres, 6 suivants.
- Le Manoir de la Chance, temple de Tymora ; Haute Prêtresse Jolara Thanterim (CB hf P14) ; 14 prêtres, 21 suivants.
- Hall de l'Onde Noire, temple d'Umberlie ; Haut Prêtre Untharym Frostanar (CM hm P12) ; 7 prêtres réguliers, 4 suivants.
- La Demeure du Havre des Tempêtes, temple de Talos ; Haut Prêtre Thancrom Talastarr (CM hm P15) ; 4 prêtres spécialistes, 3 suivants.
- Manoir Doré des Sacrements, temple de Waukyne ; Haut Prêtre Muntiver Salesh (N hm P17) ; 5 prêtres, pas de suivant. Depuis le Temps des Troubles, ce temple autrefois puissant a perdu tous ses suivants et une grande partie de son clergé ; ceux qui restent sont toujours incertains de quoi faire de leur vie en face du silence persistant de leur déesse. Muntiver a envisagé secrètement de devenir un adorateur du nouveau dieu, Cyric, qui a peut-être volé une certaine partie du pouvoir de Waukyne.
- Temple (secret) du Culte du Dragon ; Haut Servant du Dragon Faerlaur Onthim (NM hm P10), ses sorts sont accordés par Shar et Cyric ; 6 prêtres, 13 suivants.
- Chapelles de Déneïr, de Lathandre, de Tempus et de Torm.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Tous les groupes se trouvant à Saerloune (voir ci-dessus) opèrent à Urmlaspyre, plus des agents du Culte du Dragon, des Ménestrels, des Sorciers Rouges et des Zhentarim, tous se combattant continuellement les uns les autres. Les voleurs et les trafiquants de Port-Ponant opèrent également ici à grande échelle.

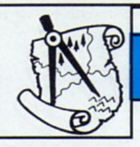
Boutiques d'équipement : Complet (partiel lors des hivers durs).

Repaires d'aventuriers : De manière surprenante, Urmlaspyre dispose de peu d'auberges, ayant plus de tavernes et de meublés (un groupe de marins loue généralement une pièce verrouillée et bien gardée pour déposer leurs richesses et autres possessions matérielles pendant qu'ils sont en mer). Les auberges existantes s'occupent de quiconque dont l'or est bon et comprennent :

- L'Ancre de la Vipère-Dragon, dirigée par Olem Surtrar, jadis capitaine du *Vipère-Dragon*. Son ancre massive domine le manteau de cheminée de cette vieille et fatiguée mais agréable auberge (excellente/modéré).
- La Demeure du Dauphin est un vaste et imposant endroit en pierre sculptée, reluisant de propreté et au service rapide (bonne/modéré).
- A l'Étape de Deuilwiverne aux portes occidentales de la cité, est un lieu délabré mais gai, toujours plein et populaire (moyenne/bon marché).
- La Clef d'Urmlaspyre est un endroit snob, froid et triste, généralement désert (pauvre/coûteux).
- Certaines des meilleures tavernes d'Urmlaspyre comprennent les Trois Voiles, le Troglodyte Tatoué et la Lance Courbée. Ces établissements sont ouverts tous les jours — les marins n'ayant pas assez de pièces pour payer et le lit et la bière, s'assoient généralement toute la nuit pour boire et trouvent le sommeil là où ils se retrouvent, après avoir été jetés à la rue, le matin.

Personnages importants :

- Aldolphus le Robuste (LN hm G1, S : généalogie, botanique et médecine mycologique, astronomie), anciennement résident d'Arabel, qui a fui le tumulte et le chaos de la cité pendant le Temps des Troubles pour le calme relatif d'Urmlaspyre.
- Destrin Chamaerlyn "l'Épée de Tyr" (LB hm Pal18), qui dirige les Mains du Hamarque, un groupe de deux douzaines d'aventuriers bons voués à combattre le mal



à Urmlaspyre. Ils se battent souvent avec les trafiquants de Port-Ponant, les Zhentarim, les Sorciers Rouges et agissent comme équipe de choc quand la Garde échoue.

• Ethervel Mistrivvin (NB hm B4) un jeune maître de chant (compositeur) en pleine ascension, mais en manque d'argent et désirant partir en aventures.

• Fendlara Astarma (CN def G6), une jeune aventurière connue pour donner des fêtes dissolues ou faire des choses folles sur des défis comme traverser la Gorge à la nage de nuit.

• Waelmar Zemphrin (CN hm G7/V3) un homme robuste et férocement moustachu, aux manières brusques et aux armes toujours prêtes, qui adore la bagarre avec les pirates et qui est souvent employé comme garde sur les cargos par les marchands allant à Port-Ponant.

Éléments remarquables de la ville : Urmlaspyre est petite et affairée, dominée par les chantiers navals et les nécessaires entrepôts, mâts de charge et le travail des tonneliers pour les cargaisons. Les visiteurs d'Urmlaspyre passent inévitablement par le Long Marché, un marché découvert rectangulaire au centre de la cité. Il est vaste et bondé, avec des échoppes vendant des articles de tout Féérune. A l'est, les temples aux multiples flèches et les maisons des riches et des nobles se dressent sur une petite crête. L'extrémité tournée vers la mer de cette crête est recouverte de vieux bâtiments, c'est-à-dire tout ce qui reste du Donjon d'Urmlaspyre. Tout en conservant son nom belliqueux, cet édifice est maintenant utilisé comme caserne et prison.

La Halle du Port, une maison de réunions où les capitaines se rencontrent pour se mettre d'accord sur les tarifs et les règles du port, se trouve droit au nord. De telles réunions sont présidées par le Hamarque, mais il n'a aucun contrôle sur elles. La Halle accueille également le tribunal et l'administration de la cité. L'une des seules manières dont dispose le Hamarque pour traiter avec les capitaines aux airs indisciplinés et provocateurs (il y en a un certain nombre sur la Mer Intérieure) est de les enfermer et de saisir leurs cargaisons, ou de les exiler pendant un certain temps en conservant une cargaison ou un bateau comme garantie d'un bon comportement. Il ordonne occasionnellement de telles punitions avec une grande satisfaction. Pour des raisons de sécurité, la Halle est entourée de casernes de la garde.

Vie locale : Urmlaspyre demeure un endroit assez calme en dépit du fait qu'elle soit à peine à une journée de voile de Port-Ponant la mal famée. Ceci est plus dû au fait que tout le monde est bien trop occupé qu'à une nature particulièrement respectueuse des lois chez les Urmlassains. Urmlaspyre est l'une de ces villes simples qui permettent à une nation comme la Sembie de supporter une noblesse décadente et condescendante et des riches comme ceux de Selgonte et de Saerloune. Les nobles d'Urmlaspyre appartiennent à de vieilles familles qui ont peu de temps pour les manières, les dépenses exagérées et le snobisme. Mais ils font beaucoup d'argent — ce qu'ils perdent sur chacun de leurs navires qui peut couler ou être capturé par des pirates, est plus que compensé par les chantiers navals : tous les bateaux ont besoin de réparations constantes.

Les Urmlassains sont généralement des gens tolérants, plus amicaux avec les Cormyriens, les Sembiens ruraux et les gens des Vaux qu'avec leurs bruyants, impétueux frères ennemis de Selgonte et de Saerloune, auxquels ils se réfèrent souvent avec dégoût et dérision par le terme de "têtes de pièce", car ce ne sont que des idiots qui ne pensent qu'à l'argent.

URMLASPYRE



Urmlaspyre connaît, bien sûr, de nombreuses histoires de trésor perdu, soit sous les vagues du port ou de la mer proche, soit cachés avec les années dans la cité par des pirates, des trafiquants et des nobles apeurés, maintenant morts. Il est évident qu'Urmlaspyre est riche de caves humides et de cloaques ruisselants permettant de cacher du butin — pourvu qu'il puisse survivre à l'humidité, la mer envahissant souvent des parties des égouts. Les Urmlassains murmurent des histoires d'hommes-lézards et de monstres encore pires qui rampent, ruissellent et nagent de leur manière moite et pataugeante dans l'obscurité sous les demeures et les rues d'Urmlaspyre. Il est vrai que de telles créatures sont tuées chaque année par des heaumes ou des aventuriers, et que quelques citoyens disparaissent pour toujours de leurs maisons, ne laissant derrière eux que des traces humides et de la vase.



Bairemuth, une rune ancienne pour "mort"

Certains marins sont peu enthousiastes à l'idée d'accoster à Urmlaspyre, et font leurs affaires aussi rapidement que possible avant d'aller dans les auberges à l'extérieur des portes de la cité. Ils murmurent (à raison) que les prêtres d'Umberlie ont prévu de diriger la cité, et que nombre des monstres marins et des intrigues obscures de la ville sont dus à cette grande conspiration cléricale, mais rien n'a jamais été prouvé.

Légende :
1. Le Long Marché
2. Donjon d'Urmlaspyre
3. La Halle du Port
4. Tour du Hamarque
5. Le Troglodyte Tatoué (taverne)

Valombre

Val indépendant (cité et fermes sujettes ; actuellement allié au Cormyr, au Valdague et au Valbrume)

Qui dirige : Trystemine Amcathra (NB hm F6) avec sa femme Shaerl de Sorbetoge (LN hf V6).

Qui dirige réellement : Elminster, aidé par Trystemine, Oragie Maindargent, les Chevaliers de Myth Drannor et d'autres aventuriers.

Population : Une estimation de 5.000 (y compris les fermiers extérieurs, la garnison et le clergé des temples). Valombre a connu une croissance importante depuis le dernier recensement, accueillant les dépossédés et les mécontents du Valdague, de Montéloy, du Valbataille, du Valplume et de Tilverton. Ces réfugiés sont dispersés dans tous les champs verdoyants des Vaux eux-mêmes, et seuls 15% d'entre eux environ vivent à proximité de la Tour d'Ashaba.

Principaux produits : Productions agricoles de toutes sortes, chariots, meubles.

Forces armées : Les fordes défensives du Valombre se sont écroulée pendant le Temps de Troubles, *pleinement engagées contre l'armée de Baine. Depuis, le Val a récupéré de ses lourdes pertes, et possède 300 gardiens (G1), dont 60 archers compétents (G2). Tous portent une cotte de mailles. Les archers ont des épées longues, des dagues, des arcs longs et deux carquois de 21 flèches chacun. Les autres portent tous des hallebardes (ou une lance à cheval), des masses, des épées longues et des dagues. Tous les gardiens sont des cavaliers émérites et ils connaissent chaque pouce du Val, pour ce qui est des couvertures, des raccourcis et des caches d'armes secrètes.

Dans des temps de réelle urgence, chaque homme ou femme du Val peut être mobilisé pour le combat. A la différence des cités confortables de Sembie au sud, les Vaux sont toujours des lieux sauvages à un degré important, et les fermiers et les marchands sont généralement des combattants et des chasseurs.

Au combat, les gardes sont commandés par Trystemine, Shaerl, Oragie Maindargent, tout Chevalier de Myth Drannor disponible ou par des officiers de la tour (G2). A l'époque des Avatars, ils étaient commandés par Hawkguard (NB hm G5) qui mourut en combattant. En temps de paix, les gardes occupent la Tour et des postes de surveillance sur les routes sortant du Val (sur les ponts au nord et au sud) dotés de feu d'alerte. Un poste de guet permanent sur le Vieux Crâne surveille ces feux.

Le Valombre a été victime des attaques répétées des forces zhentilar lors de ces récentes années ; ses forces sont des vétérans alertes. Ils peuvent faire appel à une milice locale comprenant jusqu'à 70 citoyens, la plupart étant des G1, mais avec quelques autres classes et niveaux et, bien sûr, aux fabuleux Chevaliers de Myth Drannor. Ce sont ces puissants aventuriers qui se sont maintes fois dressés entre le Val et sa destruction et qui ont repoussé des forces armées plusieurs fois supérieures en nombre.

Mages notables : Sans compter Jhessail et Illistyl des Chevaliers, il n'y a qu'un seul mage d'importance résidant à Valombre. Bien sûr, quand ce mage s'appelle Elminster, il n'y en a besoin que d'un !

- Elminster (CB hm M26, S : magie, monstres, histoire et généalogie — **RO0*).

Cultes notables :

- La Demeure de la Dame, temple de Tymora ; Préceptrice Eressea Ambergyles (CB hf P(maintenant) 7 — *RO0) ; 21 prêtres ; 28 suivants.
- La Demeure de l'Abondance, temple de Chauntéa ; Haute Maîtresse des Moissons Glamaerie Windbough (NB hf P9) ; 16 prêtres, 36 suivants qui aident gratuitement les fermiers pauvres ou blessés à moissonner leurs céréales.
- Hall de l'Aurore, temple de Lathandre ; Haut Seigneur de l'Aube Rewel Thunderstorm (NB hm P1) ; 7 prêtres, 11 suivants.
- Chapelles de Mystra et de Tempus.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Aucune autorisée ou existante (sauf les Ménestrels si on les considère ainsi).

Boutiques d'équipement : Partiel (médiocre en hiver).

Repaires d'aventuriers : Le Valombre a peu de logements. Les invités d'un certain rang ou d'un certain type peuvent être logés à la Tour d'Ashaba (en tant qu'invités du Seigneur Trystemine) ou dans les divers temples et demeures privées (contre une indemnité). Une salle de fête, chez la Mère Tara, offre également des lits la plupart des nuits. Le meilleur endroit où dormir et le plus apprécié du Val est cependant l'Auberge du Vieux Crâne, dirigée par Jhaele Grison (NB hf G4, spécialisation à la dague lancée ; à l'intérieur de l'auberge accordez-lui un bonus supplémentaire de +1 à ses jets d'attaque à la dague lancée). Tous ses plans figurent, avec tous les détails (dont les tarifs des chambres) dans le **RO0*, page 81 de *l'Encyclopédie des Royaumes*.

VALOMBRE

Personnages importants :

• Gunthor (LB nm G12) un maître forgeron bourru et sans peur récemment libéré de Montéloy par Florin Fauconnier, envoyé du Valombre. Gunthor sert maintenant le Seigneur de Trystemine, comme forgeron de la Tour.

• Oragie Maindargent (NB hf B18) ; une sympathique, douce et âgée femme qui peut souvent être vue en train de s'occuper de sa ferme, sur le côté est de la Route Nord du Val.

• Tamshan le Barde (NB hm B9), jadis membre de la Bande de Mane, et maintenant un Ménestrel qui s'active tranquillement autour du Valombre.

Les Chevaliers de Myth Drannor (détaillés dans le *RO0) peuvent également être souvent trouvés dans le Valombre, et ils demeurent seigneurs et dames du Val, autant que ses dirigeants légitimes Trystemine et Shaerl (qui sont en fait deux membres récents des Chevaliers). Les niveaux ont augmenté depuis le *RO0 : Colombe R12, Florin R10, Illistyl M6, Jhessail M9, Lanseril D10, Rathan P7, Sharantyr R6 et Torm V7.

Eléments remarquables de la ville : Le Valombre a été décrit plus en détail que n'importe quel autre endroit dans les Royaumes (à l'exception peut-être d'Eauprofonde), car Elminster y vit et aime sa demeure. Référez-vous au **RO0* pour des cartes et des détails.

Les riches et profonds bois autour du Val, la rivière Ashaba (navigable jusqu'au hangar à bateaux de la Tour), et le promontoire proéminent rocheux et dénudé, le Vieux Crâne, qui se dresse au-dessus des fermes paisibles du Val comme une sentinelle toujours présente et bienveillante, sont les choses qui se remarquent immédiatement.

Les aventuriers peuvent être intéressés par les nombreux donjons et ruines du Val, y compris les connections avec les royaumes souterrains des drows à travers les celliers de la Tour d'Ashaba, les ruines du Château Sinistrelieu, les bois ("Cavenaux") et l'Auberge du Vieux Crâne (via un lac souterrain qui commence près de Myth Drannor pour rejoindre Ashaba).

Les Chevaliers de Myth Drannor en ont nettoyé un bon nombre, mais les intéressés peuvent encore explorer la ruine carbonisée du Château-Roc, une ancienne forteresse de bandits dans les bois à l'est du Val et enquêter sur la Crête des Renards.

Vie locale : Quand les elfes régnaient sur toutes les terres qui sont maintenant les Vaux, leurs frères plus sombres, les drows, vinrent ici à la surface et érigèrent la Tour d'Ashaba pour défendre les tunnels de leur royaume souterrain. Ils choisirent ce site parce que les monstres y errant décourageaient les elfes de fréquenter la zone, que le Vieux Crâne, le lac souterrain et la gorge offraient des défenses naturelles, et que le site était la limite de navigabilité en amont de l'Ashaba, qu'ils espéraient utiliser comme route commerciale.

La tour acquis son nom actuel du sorcier humain plus récent Ashaba, tourné vers l'eau, qui se transforma en liquide et s'y fondit, laissant derrière lui les affaires des hommes. Son surnom, la "tour tordue" dérive de l'apparence de sa flèche, au milieu excentré pour créer une plate-forme d'atterrissage pour les montures aériennes.

L'histoire ancienne du Val est longue et sanglante et doit être oubliée ici. Dans les dernières années, il est devenu l'un des rares établissements humains à vivre en paix avec les elfes voisins, sous le règne du bon et juste Seigneur Aumry et de sa femme (la "sorcière" Syluné, *RO0). Les puissantes sœurs de Syluné (dont Oragie Maindargent, Alustriel de Lunargent, Colombe, qui devint la femme de Florin Fauconnier, et la



Simbule d'Aglarond) visitèrent souvent le Val.

Le mal se préparait. La position stratégique de Valombre sur la route commerciale sud allant de la Mer de Lune aux pays occidentaux, en fit une cible première pour les Zhentarim, quand ils arrivèrent au pouvoir. Leurs agents, monstres et poisons affaiblirent la force du Val et tuèrent Aumry (son bâton magique, qui invoquait une ombre des roches servante, fut plus tard volé dans sa tombe par Lashan du Valbalafre et perdu ensuite dans la chute de l'empire de Lashan).

Le guerrier maléfique Jyordhan, un agent zhentish, accéda au pouvoir dans le Val et la tour tomba en désuétude, devenant rapidement une demeure pour les monstres. Syluné, une pacifiste convaincue, essaya de garder les gens du Val en bonne santé le mieux qu'elle pouvait, jusqu'à ce que l'archimage errant Khelben "Bâton Noir" Arunsun d'Eauprofonde vint en visite. Tombant dans une embuscade de Jýordhan, il tua le combattant maléfique, et sur le conseil de Syluné prit le Pendentif d'Ashaba, symbole de l'autorité sur le Val. Les années passèrent, tandis que Syluné maintenait l'unité du Val face aux raids zhentilar, aidée par un groupe nouvellement arrivé d'aventuriers, la Bande de Mane, et par Oragie Maindargent, qui vint au Val pour vivre avec son époux Maxam (tué depuis lors).

Khelben chercha des aventuriers bons et sincères pour prendre le commandement, et donna finalement le pendentif à Florin Fauconnier des Chevaliers de Myth Drannor. Florin, un rôdeur, refusa cet honneur, mais Doust Sulbois, un de ses compagnons, accepta et devint, à la surprise de tous, un bon dirigeant. Il forma un conseil démocratique de citoyens locaux respectés et tint une "Cour des Seigneurs" régulière, dans laquelle tous les citoyens pouvaient parler librement de leurs problèmes. Le peuple du Val en vint à aimer et à faire confiance à Doust et à ses compagnons, mais la présence de leur règne fort amena des attaques répétées de Zhentilar, dont une bataille mémorable dans laquelle les forces grandement surpassées en nombre de Valombre vainquirent de jeunes troupes de Zhentilar pauvrement entraînées, menées par Lyran, un Melvontain prétendant à la seigneurie du Val.

C'est vers cette époque qu'Elminster le Sage, un errant qui avait voyagé dans le monde, et qui avait déjà visité et aidé le Valombre, en fit sa demeure permanente. Bien qu'ayant officiellement pris sa retraite dans une vielle tour à l'extérieur du village, le maigre et vénérable sorcier est resté une force vitale dans les situations locales et mondiales.

A la longue, les chevaliers devinrent nerveux sous les constantes responsabilités de la direction du Val et transmirent la direction des affaires courantes à Trystemine Amcathra, récemment envoyé d'Eauprofonde par Khelben.

Trystemine est devenu un bon chef dans un temps assez bref. Shaerl, une Cormyrienne envoyée pour le manipuler, tomba, au lieu de cela, amoureuse du jeune seigneur et ils se marièrent. Leur premier enfant vient juste de naître.

Légende :
1. La Tour d'Ashaba
2. Le Vieux Crâne
3. Le Vieux Crâne (auberge et taverne)
4. Tour d'Elminster
5. La Mère Tara



Yhaunne

Cité de Sembie

Qui dirige : Le Nessarque, un maire élu à vie par un conseil de marchands. Le Nessarque actuel est Andilal "le costaud" Tharimpar (NB hm F6), un aventurier et un marchand retiré qui aime le jeu, les fêtes et les nouvelles blagues, tout cela en compagnie de bons amis, en particulier de beaux spécimens du sexe opposé.

Qui dirige réellement : Le Conseil des Cinq. Les marchands résidents (propriétaires fonciers) de Yhaunne sont éligibles pour siéger au Conseil. Les soixante-quinze premiers à arriver peuvent s'asseoir et ont le droit de voter. Cinq marchands sont assis autour de chaque table circulaire, le conseil en venant pour cette raison finalement à être connu sous le nom de "Conseil des Cinq".

Population : 97.752 (dernier recensement). Cela représente les propriétés foncières enregistrées de la ville ; la population actuelle est estimée à environ 102.450 en hiver, passant à 117.500 en été. La capacité maximale d'accueil dans de bonnes conditions est de 119.000.

Principaux produits : Textiles, vannerie, briques et verrerie.

Forces armées : L'ordre est maintenu par la garde de la cité, une force bien entraînée de 3.000 G4 à G10, connus localement comme les "lames de guet". Tous ont une armure de plates et sont armés de hallebardes, de masses, d'épées longues et de dagues. La garde surveille également les eaux environnantes, utilisant le détachement naval sembien local de neuf navires principaux.

Mages notables :

- Arthagus des Miracles (CN hm M(I)7), un chercheur et un professeur calme, qui aide occasionnellement les dirigeants de Sembie ; un expert dans la diffusion de fausses rumeurs, et le propriétaire de nombreux objets magiques protecteurs, dont un chien *d'onyx*
- Forsyl Filarfar (NB hm M(A)11) un érudit calme et doux, qui est supposé posséder des défenses magiques effroyablement puissantes protégeant l'intimité de sa tour.
- Strasus "le Chauve" Thingoleir (CN hm M19) un mage bourru, barbu et aventurier avec un talent pour toujours avoir le bon sort dévastateur sur les lèvres, même quand tout semble perdu. Il est célèbre pour être resté face à face avec un dragon rouge et pour l'avoir littéralement fait exploser, se sortant du duel plus que cuit mais en vie.

Cultes notables :

- Tour de la Chance de la Dame, complexe religieux de Tymora ; Haute Prêtresse de la Chance Jhyndara Thiolstar (CB hf P16) ; 34 prêtres, 71 suivants.
- Manoir de l'Ombre Lunaire, complexe religieux de Séluné ; Haute Maîtresse de la Lune Dhauna Myritar (CB hf P14) ; 29 prêtres, 52 suivants.
- Le Haut Manoir Sanctifié de la Fête, temple de Lliira ; Haute Maîtresse des Festivités Endress Porteuse de Joie Halatar (CB hf P(Sp)16) ; 22 prêtresses, 49 suivants.
- La Demeure des Tablettes, temple de Déneïr ; Haut Scribe Phylipas Crauntias (NB hm P15), connu comme "le Pompeux" derrière son dos ; 5 prêtres, 4 suivants.
- Le Chevalet de la Gloire, temple d'Ilmater ; Haut Prêtre Inrimmon Othnil (LB hm P15) ; 7 prêtres, 11 suivants.
- Le Manoir des Diamants, temple de Waukyne ; Haut Prêtre Nicenor "des dîmes" Rundeurl (N hm P12) ; 23 prêtres, 6 suivants — tous effrayés et désespérant de trouver des alliances ou de louer des mages pour fournir au temple des pouvoirs magiques depuis le silence soudain de Waukyne. Plus de 40 suivants ont déjà déserté le temple, emportant une grande partie de sa richesse avec eux.
- Chapelles de Gond, Lathandre, Sunie et Umberlie.

Guildes de roublards et de voleurs notables : Les Ménestrels se trouvent en force à Yhaunne. Ils affrontent de petits groupes locaux de Zhentarim et des bandes de combat du Culte du Dragon assez fréquemment, mais ils ont décidé, en travaillent étroitement avec le Conseil des Cinq, de démanteler et de chasser les bandes locales de voleurs, de trafiquants et d'esclavagistes.

Boutiques d'équipement : Complet.

Repaires d'aventuriers : Yhaunne dispose d'une gamme complète d'auberges, de la plus luxueuse à la plus sale. Toutes accueillent volontiers les aventuriers comme elles le feraient avec quiconque souhaitant et étant capable de payer :

- Le Buveur de Feu est une auberge de première classe célèbre le long des côtes de la Mer Intérieure pour son ameublement luxueux, son service, sa nourriture copieuse (servie dans les chambres ou dans la salle à manger du premier étage), et ses bons divertissements musicaux ou chorégraphiques (excellente/coûteux).
- La Harpe du Crépuscule et la Nixe Grivoise sont respectivement une auberge et une taverne plus récentes et plus habiles, qui sont à peine moins parfaites que le Buveur de Feu. Les deux sont appréciées par les aventuriers et les maîtres de caravane s'arrêtant dans la cité pour une brève période (excellente/modéré).

Les lieux quotidiens moyens sont moins connus, comme le Flacon Fumant (bonne/modéré), la Demeure du Dernier Crépuscule (bonne/bon marché), la Dernière Chance du Vrai Amour (moyenne/bon marché) et l'Écu et la Ceinture (moyenne/bon marché).

Ils sont suivis ensuite par des endroits indifférents et vraiment mal fréquentés, le plus connu étant le Perchoir de Reldegar, une auberge et taverne sur les quais (pauvre/bon marché) "qui aurait de la moisissure partout il y a bien longtemps, n'eut été le sang qui s'y est déversé — ça empêche la moisissure de s'y mettre" comme disait récemment un marin édenté. Il recommanda la légèrement meilleure Grotte de la Sirène Enchaînée à l'autre extrémité des quais du port. Ce vieil entrepôt au nom improbable est humide en été, mordant de froid en hiver et trop cher toute l'année (pauvre/modéré).

Personnages importants :

- Ammanas Aumleagarr (LN hm G6, S : musique humaine et philosophie) ; un riche et influent mécène.
- Balaera Chrintavimn (NB hf G2, S : chimie, mycologie).
- Lahumbra Sashtyn (CN hf G8) ; une aventurière à moitié folle qui adore se battre. Quand elle n'est pas engagée dans quelques aventures dangereuses — plus cela l'est, mieux c'est — on la trouvera en train de donner une correction à des clients dans une taverne des quais ou de bousculer les patrouilles de la Garde dans les rues autour simplement pour s'amuser. Ses nombreuses blessures sont supposées être guéries par un moyen magique mystérieux quelconque.
- Thentias (propriétaire foncier à grande échelle ; voir Suzail).

Éléments remarquables de la ville : Yhaunne est une cité très encombrée faite de bâtiments à trois ou quatre étages, construits à moitié en bois, avec des toits en pente et dont les étages supérieurs mordent sur les rues. Il y a peu de jardins ou de parcs privés, et quasiment aucune nouvelle construction ; la zone protégée par les murs de la cité est remplie pour l'essentiel. De par la loi, un immeuble en pierre doit s'intercaler tous les sept bâtiments pour ralentir la propagation du feu d'édifice en édifice.

Yhaunne est située dans une vaste et ancienne carrière de pierre, et ressemble à un ravin sec qui interrompt la basse falaise rocheuse qui fait face à la mer tout autour de la Baie de Yhauntan. Ses remparts sont



ouverts du côté de la mer, mais courent tout autour de la crête supérieure du ravin de la cité masqué par les bâtiments. La porte principale de la cité, la Porte de la Route (la route mène à Ordulin) se trouve tout en haut du ravin, et mène à un grand château qui sert de caserne de la garde, de prison et de quartiers sûrs pour le trésor et les visiteurs. Ce château, jadis une demeure de nobles privée, Château Narnbra, est maintenant connu comme le Donjon de la Route et domine la ligne d'horizon de Yhaunne.

Sur les pentes descendant en contrebas, se trouvent les terrasses de demeures agréables appartenant aux nobles et aux riches marchands. Les rues sont décorées de plantes dans des corbeilles et de lanternes brillantes et abondantes. En descendant vers les niveaux où la plupart des marchands vivent, les plantes disparaissent et les lanternes se font plus rares. Les maisons se serrent les unes contre les autres dans les rues et commencent à se ressembler.

Plus bas encore se trouvent les boutiques, la plupart des auberges et les maisons des plus pauvres, dont des meublés et des "portes partagées" (des appartements à bas tarif). Cela devient de plus en plus confus et sale alors que l'on descend vers les quais, pour devenir de véritables taudis au milieu de la crasse et des entrepôts des quais. Cette stratification de la cité n'est en aucun cas planifiée ni nette, et n'est pas maintenue par la coutume ou des règles ; on peut librement reconstruire n'importe où. La plupart des citoyens trouvent simplement qu'il est plus facile d'acheter une meilleure maison s'ils montent dans la société plutôt que d'aller s'embêter à étendre l'ancien et de faire tache parmi leurs voisins.

Pour le visiteur, les repères les plus distinctifs sont la Halle aux Verriers, dotée de flèches, (un quartier général de guilde, avec ses meubles décorés, ses traditions et ses droits d'entrée), les quatre dômes du Manoir d'Orgulin — l'ancienne demeure palatiale (maintenant un gigantesque meublé plutôt agité) d'un seigneur esclavagiste local assassiné — et les Chemins Poussiéreux, une rue marchande bourdonnante d'activité près des quais où de minuscules boutiques s'entassent les unes contre les autres sur les quatre étages des bâtiments, reliées par un labyrinthe bancal, gémissant et évoluant perpétuellement de ponts, échelles de bois ou de corde, escaliers, rampes et glissières.

Vie locale : Yhaunne est ancienne, agréable et détendue — c'est un port affairé et actif mais ouvert et tolérant, traitant tout le commerce des Vaux qui n'a pas de temps à perdre avec les manières et les grands airs de Saerloune et Selgonte. Elle n'a rien de l'énergie frénétique ni de l'orgueil snob de ces deux villes ; en fait, comme un certain capitaine de navire le disait, "On imagine mal que Yhaunne appartient à la Sembie".

La Sembie est peu concernée par le danger ou les guerres et magie lointaines, mais elle connaît une menace locale persistante : le Rôdeur des Hauts-fonds. Quelque part près du port, dans la Baie de Yhauntan, se trouve un morkoth, un œil des profondeurs, un dragon aquatique ou un autre puissant monstre marin, dans une énorme tanière remplie des trésors pris des cargaisons de nombreux navires. Nombreux sont ceux à l'avoir cherché, mais aucun n'est revenu.

Légende :

1. Donjon de la Route (château : caserne de la garde, prison, trésor et appartements des visiteurs)
2. Les Chemins Poussiéreux (district marchand à plusieurs niveaux)
3. Halle aux Verriers (QG de la guilde)
4. Manoir d'Orgulin (meublé)

YHAUNNE

1 2 3 4

N



Héraldique dans les Royaumes

Nombre de nations, de cités, de vaux, d'unités de mercenaires et d'autres organisations à l'esprit similaire dans les Royaumes se réunissent sous une bannière, un sceau ou un insigne distinctif. Un certain nombre de ces symboles sont donnés dans le texte, en plus de ceux présentés ici.

Héraldique des Vaux



Valbataille : la masse, la lance et la chaîne



Valdague : l'anneau et la dague



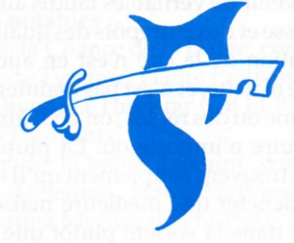
Valprofond : les trois pièces



Valarchen : l'étoile et la couronne brisée



Valplume : la plume noire, la lune et la rivière



Valherse : l'épée et la manche



Haut-Val : la haute harpe



Valbrume : les chevaux soufflants



Valbalafre : le triomphe



Valombre : la lune et la tour

Unités Mercenaires



La Compagnie du Corbeau Rouge



La Compagnie de Mercenaires de la Hache Sanglante



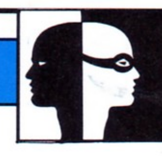
La Compagnie de Mercenaires des Griffes Noires



La Compagnie des Mindugolfes



Le Poing Enflammé



Ce chapitre donne de brèves descriptions des groupes les plus répandus opérant dans les Contrées du Mitan. Il y a bien sûr plus de groupes que ceux énumérés ici, mais ces derniers sont ceux que les aventuriers rencontreront le plus fréquemment.

Les Ménestrels

Une des sociétés d'alignement bon les plus répandues dans les Royaumes, les Ménestrels peuvent se trouver à travers toutes les Contrées du Mitan d'Eauprofonde à Impiltur, avec des agents s'enfonçant même dans les terres de Thay, de Calimshan et dans les pays barbares du Nord. C'est une organisation souple, bien que puissante, vouée à l'idée de maintenir la paix entre les diverses cités des Contrées du Mitan et de protéger le pays et ses habitants des gobelins, des dieux et des cupides.

Les Ménestrels trouvent leurs origines dans une compagnie d'aventuriers d'il y a plusieurs centaines d'hiver. Elle était constituée initialement de bardes, de druides et de rôdeurs. Depuis ce temps, ses membres ont vieilli (et de nombreux sont morts) et de nouveaux sont venus la rejoindre, aussi est-elle maintenant largement répandue dans le Nord. Mais, même sans contrôle centralisé, ses membres maintiennent une adhésion étroite à la philosophie et aux buts généraux du groupe.

Les visées des Ménestrels sont nombreuses, mais elles peuvent être résumées dans le code informel suivant :

- Les Ménestrels travaillent à protéger les nations pacifiques et les cités du Cormyr, de la Sembie, des Vaux et des Villes Marchandes du danger.
- De tels dangers comprennent les tribus gobelines, les opérations étrangères comme celles d'Amn et de Thay, et les opérations de groupes maléfiques comme les Zhentarim et le Culte du Dragon.
- Les Ménestrels cherchent à maintenir l'équilibre entre le sauvage et le civilisé, entre l'artificiel et le naturel, entre l'homme et la nature.
- Les Ménestrels préservent les histoires des anciens, de telle manière que ceux qui viennent ensuite puissent apprendre de leurs expériences.
- Les membres doivent placer le bien des Ménestrels et l'achèvement de leurs buts au-dessus de leur progression personnelle. Bien que de nombreux Ménestrels se soient élevé à des positions de pouvoir à travers les Royaumes, l'acquisition brute du pouvoir temporel n'est par leur principal effort. Khelben Arunsun, le Bâton Noir d'Eauprofonde et principal sorcier de l'organisation, dira que son but principal en atteignant cette position est d'être mieux informé et plus capable de protéger la cité des attaques extérieures.
- Les Ménestrels s'auto-contrôlent : un Ménestrel qui se comporte mal ou viole les idéaux du groupe perdra le soutien des autres Ménestrels. Il sera, si nécessaire, emprisonné ou même tué.

Les Ménestrels sont des touche-à-tout par nature. Cela vient apparemment de l'approximative demi-douzaine de plans, d'intrigues et de situations dans lesquels ils sont impliqués en même temps. Ils sont généralement occupés à trouver ce que font les autres, et si ces derniers dérangent la relative paix et tranquillité de leur partie du monde, ils agissent (aussi discrètement que possible) contre eux. Ils peuvent être subtils, mais généralement une attaque écrasante répond à une attaque sévère, pour éviter toute agression future.

Les Ménestrels préfèrent les petits gouvernements aux grandes nations, et les hommes libres aux despotes. Ils travaillent avec le Roi Azoun de Cormyr quand cela leur convient, mais parfois (comme dans l'emprise à long terme sur Tilverton) ils contrecarrent et retardent ses forces. Le sorcier d'Azoun, Vangerdahast, a une très vieille rancune envers les Ménestrels, bien que cela puisse être une rivalité personnelle avec certains des puissants mages alliés des Ménestrels (en particulier Elminster et Khelben).

La plus grande force des Ménestrels n'est pas dans les armées, mais dans les individus (y compris certains ayant des armées à leur disposition). Le talent est le plus grand actif des Ménestrels. La plupart d'entre eux sont des aventuriers actifs ou retirés qui ont atteint ou peuvent atteindre un grand pouvoir dans le cadre de leurs capacités naturelles. Leurs effectifs comprennent les anciens énumérés plus haut, ainsi qu'un vaste groupe d'agents disséminés dans tous les Royaumes. Ceux qui ont un point d'attache connu dans diverses parties des Contrées du Mitan sont indiqués dans le chapitre Cités.

Les Ménestrels ont également un certain nombre d'alliés puissants à travers toutes les Contrées du Mitan et tout le Nord. Ils comprennent la Simbule, Elminster le Sage, Trystemine Amcathra, Randal Morn (chef de Valdague) et le Seigneur Piergeiron d'Eauprofonde.

Chefs

Les Ménestrels vétérans comprennent des notables comme le Sorcier Khelben d'Eauprofonde, Oragie Maindargent de Valombre, Belhuar Thantarth de Berdusk, Alustriel la Haute Dame de Lunargent et Trouveur d'Éperon de Wiverne, réputé être l'un des fondateurs. Les occupants de la Citadelle du Héraut dans le Nord sont également des Ménestrels, mais ils ont quitté l'organisation officielle (ou ce qui en tient lieu) et suivent leurs propres visées plus neutres.

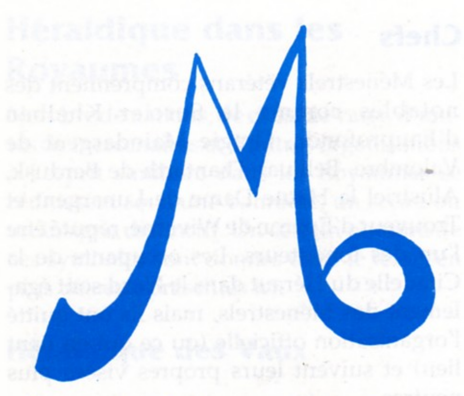
Bases

Les Ménestrels n'ont pas de base officielle de puissance, ni aucun lieu comparable à ce que Château-Zhentil et la Forteresse Noire peuvent être pour les Zhentarim. Ils ont deux lieux qui agissent comme points de rassemblement et havres de sûreté. Le plus grand et le plus connu des deux est le Manoir d'Obscure à Berdusk. Officiellement il s'agit d'un temple de Milil, mais les lieux du culte ne représentent qu'une petite partie de ce complexe tentaculaire de bâtiments. La plus grande partie du complexe est utilisée pour l'entraînement, l'instruction, les bibliothèques et les appartements de divers membres des Ménestrels. On dit qu'une salle sûre enterrée très profondément en dessous du centre sert de lieu où les divers anciens et autres Ménestrels impliqués peuvent converser librement et magiquement sans risque d'être entendus.

Le second "foyer" d'activité des Ménestrels est le Valombre. Ce village est souvent une étape pour les voyageurs, en faisant un excellent lieu pour rassembler des informations et rencontrer des contacts. Nombre des Ménestrels (Colombe Fauconnier, par exemple) viennent du Valombre. De plus, la cité est sous la garde d'alliés proches — le puissant Elminster et le redoutable Trystemine. Les Ménestrels se rencontreront souvent au Vieux Crâne dans une atmosphère informelle pour prendre une chope de bière et échanger des histoires (ou raconter de gros mensonges s'ils pensent que les oreilles des autres agents peuvent les espionner).

Les rejoindre

Rejoindre les Ménestrels est relativement facile, bien que vivre selon leur code ne le soit pas. Pour devenir un Ménestrel, un personnage doit trouver un Ménestrel de longue date et d'un bon rang et l'impres-



Sceau du Seigneur Manshoun du Zhentarim

sionner suffisamment avec ses capacités et ses intentions.

Ceux qui cherchent à des fins personnelles à devenir des Ménestrels sont généralement déçus. Les rares postulants prometteurs se voient assigner une série de tâches pour suivre la politique des Ménestrels et tester leur loyauté. Seuls les Ménestrels anciens ont le pouvoir officiel d'admettre de nouveaux membres. L'acceptation n'implique généralement rien de plus que l'octroi d'un insigne avec une lune et une harpe argentées, le symbole de l'ordre. Le nouveau Ménestrel, jusqu'à ce qu'il se soit pleinement affirmé, peut compter sur l'ancien pour assurer sa légitimité.

Il y a eu de nombreuses tentatives d'autres organisations pour infiltrer les Ménestrels. Comme ces derniers sont de nature non maléfique, la plupart de ces tentatives ont été rapidement découvertes. Une fois qu'il est découvert qu'un Ménestrel a travaillé avec d'autres organisations secrètes, est devenu voleur, ou s'est engagé dans des actions qui pourraient mettre en danger le groupe, il est traqué sans merci et "neutralisé comme une menace", en utilisant la méthode la plus appropriée quelle qu'elle soit (ce n'est pas automatiquement une peine de mort — les Ménestrels sont bons, après tout). Même les anciens les plus puissants feront l'objet de cette traque si le besoin s'en fait sentir.

Les rangs des Ménestrels comprennent des personnages de tous les alignements non mauvais et de toutes les classes. Un grand nombre de voleurs et de bardes ont été admis, aussi les Ménestrels sont-ils la chose la plus proche d'une Guilde de Roublards d'alignement bon dans les Contrées du Mitan. Ils sont principalement, mais pas exclusivement, humains.

Les Ménestrels ne détiennent pas la sagesse intégrale et ne sont pas tout puissants, et en fait, leurs plus grandes erreurs interviennent quand ils essayent de prendre le contrôle direct d'une situation au lieu de travailler en coulisses. Quoi qu'il en soit, les Ménestrels sont une force reconnue et largement respectée, avec un grand capital de confiance, ainsi qu'un havre pour les menacés. Le fait qu'ils commettent des erreurs prouvent qu'ils ont des sentiments humains.

Ce qui est exactement ce qu'ils veulent.

Les Zhentarim, ou le Noir Réseau

Les Zhentarim sont un rassemblement de magiciens, de prêtres, de combattants et de roublards maléfiques voués à atteindre la domination et le commandement sur toute chose. Quoi que ce soit ne pouvant être contrôlé correctement doit être menacé de soumission ou entravé et paralysé afin de ne jamais pouvoir constituer une menace.

Ce désir de commandement se manifeste de nombreuses manières dans les objectifs des Zhentarim, qui sont :

- Établir un monopole commercial entre la Mer de Lune, la Mer des Étoiles Déchues et les Cités de la Côte des Épées, et en particulier Eauprofonde.
- Dominer la Région de la Mer de Lune, y compris les cités de Mulmastre et Montéloy.
- Contrôler le culte de Cyric, le nouveau dieu qui a pris la place de Baine.
- Créer un approvisionnement lucratif en esclaves à vendre dans le Sud.
- Détruire tous ceux qui se dressent entre eux et ces objectifs. Cela comprend des cibles aussi diverses que le Valombre, l'armée cormyrienne, Elminster, le Haut Impercepteur de Baine à Mulmastre, Mulmastre elle-même, Montéloy, le Premier Seigneur Maalthiir de Montéloy, tous les transmarches et organisations qui commercent avec la Côte des Épées, et les Ménestrels.

Manifestement, la liste des ennemis des Zhentarim est longue. S'ils se concentraient sur n'importe lequel de ces objectifs pendant une période étendue de temps, étant donné leurs moyens, ils y parviendraient. Leur plus grand handicap est, en tant que groupe, de ne pouvoir se concentrer sur un but. Chaque petit chef, chaque lieutenant de l'organisation a son propre plan d'action, sa propre approche de l'ultime victoire, et ses propres priorités sur les ennemis importants du noir réseau.

En tant que tel, les Zhentarim forment un groupe très puissant opérant sur un certain nombre de fronts simultané qui utilisent leurs ressources et l'attention de leurs chefs jusqu'à leur limite. En plus de diriger Château-Zhentil (plutôt mal, selon l'opinion de nombreuses personnes) ils sont impliqués dans une guerre avec Montéloy pour les ruines de Yulash, dans l'infiltration de la cité de Phlan, mènent une guérilla dans les champs du Valdague, cherchent une route commerciale à travers le désert d'Anauroch, soutiennent un gouvernement fantoche à Vounlar, ont conduit plusieurs attaques avortées contre le Valombre (la plus récente pendant le Temps des Troubles), renforcent leur soutien à la Forteresse Noire, déstabilisent la région des Hautes Landes à proximité du Château de Lancedragon en ouvrant des portes inter-dimensionnelles, et tentent d'infiltrer leurs propres agents dans chaque autre organisation et culte maléfiques qu'ils peuvent trouver. Ce qui est étonnant n'est pas qu'ils ne réussissent que rarement dans une telle variété d'aventures, mais qu'ils réussissent tout court, et restent inébranlables malgré l'échec continuel d'une liste si ambitieuse de programmes.

La raison pour laquelle ils ne sont pas entamés est qu'il y a toujours des sous-fifres à blâmer et à exécuter afin de couvrir les erreurs de leurs maîtres. Si une opération échoue, alors une autre prend sa place. Si un agent est découvert et tué, deux autres sont prêts à s'avancer. La vie est bon marché pour les Zhentarim et si quelques individus puissants (qui sont aussi bien des alliés que des rivaux potentiels) sont tués, rares sont les survivants qui déploreront leur perte.

Chefs et exécutants

Les Zhentarim sont dominés par un "Cercle de Pouvoir Interne". Ce dernier comprend :

Le Seigneur Manshoun de Château-Zhentil est un sorcier du 19ème niveau avec une large gamme de pouvoirs, dont un *bâton de mage, des robes noires d'archimage, un anneau de retour de sorts, un anneau des arcanes* (doublant les sorts du quatrième et cinquième niveaux), des servants efrits, et un familier et conseiller tyrannœil nommé Xulla (son ancien aide tyrannœil, Xanthrip, fut tué par des aventuriers). Le but de Manshoun est de dominer le commerce de la Mer de Lune à la Côte des Épées, avec Château-Zhentil comme terminus principal. Il souhaite faire de Château-Zhentil une autre Eauprofonde (dirigée entièrement par sa main sage et maléfique, bien sûr).



Fzoul Chembryl "de Baine" est un prêtre de Baine du 13ème niveau, qui est actuellement occupé avec les retombées de la mort de son dieu et de l'apparition de Cyric. Recevant déjà ses sorts de Cyric, Fzoul, de l'aile "progressiste" du culte de Baine, est réputé se préparer au schisme se développant dans les diverses parties des églises maléfiques locales dans le sillage du Temps des Troubles, cherchant une promotion personnelle.

Sememmon est un sorcier du 15ème niveau et ancien apprenti de Manshoun. Sememmon est le seigneur de la Forteresse Noire, une puissante base zhentarim dans les Collines Lointaines. Sememmon cherche également à contrôler les routes commerciales entre la Côte et la Mer de Lune, mais pense que la Forteresse Noire est le siège idéal du pouvoir zhentarim. Elle possède une localisation centrale et elle ne connaît pas les problèmes habituels en ayant un grand nombre de civils libres (non esclaves) à sa disposition. Individu prudent et calculateur, Sememmon n'est pas une menace pour le pouvoir de Manshoun, et il a toute la confiance du seigneur de Château-Zhentil. Mais, il construit sa position pour le cas éventuel où Manshoun serait envoyé dans l'au-delà. Et dans ce cas, si Fzoul est englouti par une guerre sainte ou abattu par Cyric, cela ne viendra pas trop rapidement pour Sememmon.

Les membres importants de l'organisation dans les Contrées du Mitan comprennent :

Thagdal (LM hm M10), ancien apprenti de Sememmon, agit maintenant indépendamment et espère secrètement supplanter un jour son ancien maître dans les rangs du Cercle Interne. Manshoun l'a encouragé à cela, prenant le sorcier sous sa protection et lui offrant gloire et avancement. Thagdal conduit actuellement une exploration de Myth Drannor et d'autres sites de la vieille Forêt Elfique (et parallèlement une élimination de tous ceux qui voudraient en faire autant).

Ashemmi (NM def M8) est l'actuelle apprentie de Sememmon et l'aide à diriger la Forteresse Noire pour les Zhentarim. Elle dirige la citadelle quand Sememmon n'est pas là. Elle est actuellement loyale à son maître.

"Les Trois" — Mairhe, Itlur et Sahbonn (LM hm V5), tous ont des scores élevés pour "se cacher dans l'ombre", "mouvement silencieux" et les autres talents qui aident l'assassinat. Ce sont les assassins personnels de Manshoun et Sememmon, et ils œuvrent à maintenir un bon niveau de terreur parmi ceux qui servent le seigneur de Château-Zhentil.

Asbarode (N def V8), connue également comme Nith, elle est le chef officiel du réseau de voleurs des Zhentarim, comprenant des membres de nombreuses organisations locales de voleurs dans les Contrées du Mitan. Quand elle se déplace, elle le fait en tant que Nith l'Amuseuse et sa Bande de Roublards.

Orm, ancien seigneur de Melvonte (NM hm V10), fut forcé de fuir la cité après avoir vidé ses coffres et mené Melvonte dans une campagne navale désastreuse contre Mulmastre. Orm a élu domicile dans un état au nord de Château-Zhentil et est reconnu par cette dernière (et les Zhentarim) comme le véritable seigneur de Melvonte.

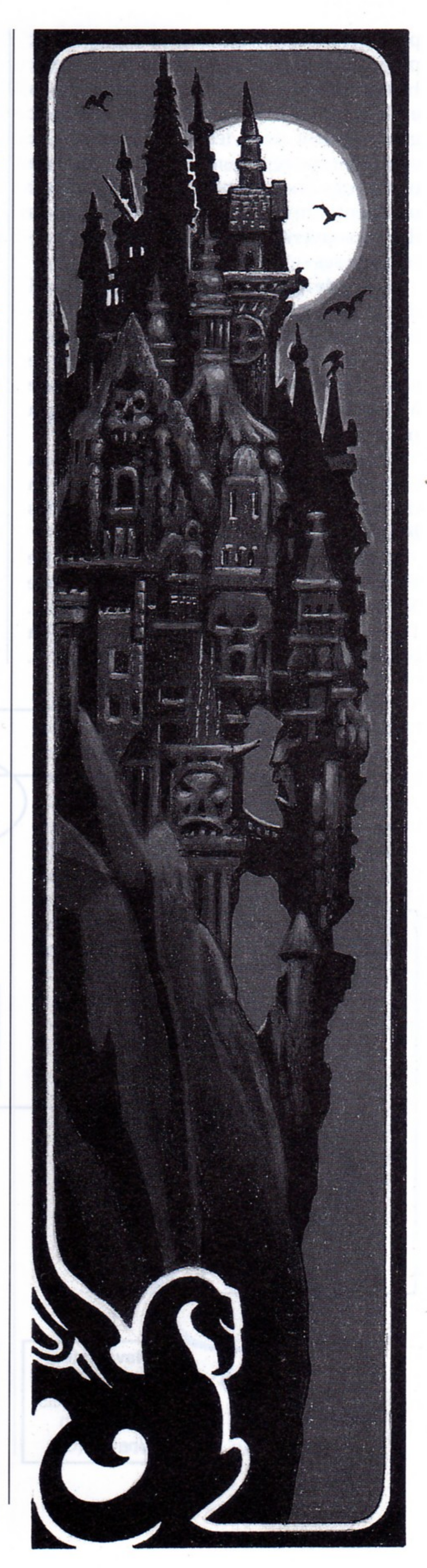
Le Seigneur Marsh Belwintle (LM hm G8) également appelé le Seigneur Esclavagiste de Château-Zhentil est l'un de ses marchands principaux (son titre officieux indique la nature de son négoce — les non humains sont sa spécialité).

Verblen (LM hm G9) est le technicien des acquisitions de Belwintle et un membre à part entière des Zhentarim, en référant à Fzoul Chembryl. Verblen est souvent sur la route, vérifiant ses esclavagistes et marchands qui font du négoce d'humains et de non-humains.

Meer (LM hm G3), le chef des caravanes zhentarim est également en charge des papiers officiels du Noir Réseau et, en particulier, de ses opérations de prêts. Meer a été appelé "pingre malveillant", mais seulement par ses amis. Il dirige une petite organisation de marchands et de maîtres de caravanes sous le contrôle direct du Réseau, ainsi qu'un certain nombre de transporteurs indépendants qui ont été forcés à s'engager soit par peur soit par promesse de grandes récompenses. Meer est aidé dans ses tractations par Maglor l'Apothicaire (CM pgm V1), également connu comme "Maglor le Poison Mariné".

Eregul le Bâtonlibre (NM hm M11) est un sorcier indépendant qui s'est lancé avec les Zhentarim dans l'espoir d'augmenter son pouvoir personnel. Il disparaît souvent pour des aventures de son cru. Ce mage incroyablement avide de pouvoir convoite le contrôle du Cercle Interne, mais réalise que seule une guerre majeure pourrait créer des ouvertures suffisantes dans la hiérarchie afin de le mettre dans la position qu'il désire. Dans le même temps, il attend la chute éventuelle des Zhentarim.

Miraun (NM hm M(E)9) est l'ambassadeur officiel des Zhentarim (bien que sa





position officielle soit "diplomate itinérant pour les contrées de la Mer de Lune"). Homme jeune et souriant, aux beaux traits et à la noble naissance, Miraun apparaît généralement dans les divers conseils et cours comme représentant le point de vue officiel des Zhentarim. Tous savent qu'il est un Zhentarim et le traitent en rapport, mais il porte souvent des messages et des déclarations de ses seigneurs.

Asdag de Baine (LM hm P10), chef officiel de Fzoul pour la sécurité interne de Château-Zhentil, est un tortionnaire gras et cruel.

Casildar de Baine (LM dem P9) est le second de Fzoul dans la hiérarchie du culte à Château-Zhentil. Casildar dirige pour son maître quand Fzoul est parti.

Kharembhar (LM hm G9) est le garde du corps personnel de Fzoul, un énorme (2,1 m de haut) homme du sud musclé, avec des *bracelets de défense CA 2* et une *épée +4*.

Xulla (tyrannœil) est l'allié personnel de Fzoul parmi les tyrannœils. Il remplace Xantriph tué il y a plusieurs hivers de cela. Plus prudent que son prédécesseur, Xulla est assez loyal envers Fzoul et les Zhentarim.

Bases

Les Zhentarim ont deux bases principales de pouvoir : Château-Zhentil et la Forteresse Noire. Château-Zhentil est décrit dans le chapitre Cités des Royaumes. La Forteresse Noire est une grande citadelle dans les Collines Lointaines, au cœur des Contrées du Mitan, et c'est de là que nombre des raids secrets des Zhentarim partent contre les forces du bien.

Les rejoindre

Rejoindre les Zhentarim, que ce soit en tant qu'agent infiltré d'une autre organisation ou avec des intentions de progression personnelle dans une cause maléfique, est extrêmement facile. Il suffit simplement de se présenter aux seigneurs de Château-Zhentil ou de la Forteresse Noire avec un pouvoir suffisant pour défaire quelques serviteurs, mais sans trop d'excès pour que Manshoun ne ressente pas cela comme une menace. Après quelques tests (généralement supprimer quelques ennemis locaux d'un seigneur zhentarim), l'agent postulant sera accueilli dans la société par des rites secrets, impliquant souvent un sort de quête empêchant de mettre en danger le Cercle Interne (une copie directe des Mages de Guerre du Cormyr).

Rejoindre les Zhentarim est facile, mais survivre dans leurs rangs est difficile. Un agent de bas niveau se voit souvent donné des tâches impossibles et/ou suicidaires ("Tuer Elminster" ou "Détruire les Dragons Pourpres"). L'exécutant de niveau faible est également souvent le bouc émissaire quand les choses vont mal, ce qui est assez fréquent (un plan n'est jamais faiblement conçu, mais faiblement exécuté). Enfin, quand un personnage atteint un certain pouvoir dans l'organisation, il doit se soucier des machinations des autres personnages qui sont constamment en train d'essayer de progresser de leur côté et d'augmenter leur puissance au détriment de quelqu'un d'autre. Les seuls membres qui sont totalement sûrs de leur position sont ceux du Cercle Interne, et même là la paranoïa est un style de vie. Toute l'organisation est remplie d'espions ayant l'œil sur les officiers rivaux et en réfé-

LES ZHENTARIM



rant à un nombre quelconque de maîtres secrets.

Pour la plupart des aventuriers moyens, les Zhentarim représentent une menace continuelle pour la stabilité des Contrées du Mitan. Un millier de plans ont tous leurs origines dans les fosses de la Forteresse Noire et les voûtes de Château-Zhentil. Détruire des seconds couteaux ne fait que créer de nouvelles ouvertures dans l'organisation pour les ambitieux (comparez, par exemple, le tableau donné ici et celui de la page 89 du *RO0, pour voir le renouvellement du personnel, rendu généralement nécessaire par les coups d'épée des aventuriers).

Les Zhentarim ont toujours été dangereux et à la suite du Temps des Troubles ils le demeurent. En dépit de la perte officielle de leur soutien divin à travers Baine, ils conservent toujours la loyauté d'un grand nombre d'individus maléfiques et ont des espions partout. Si une autre crise intervenait, ils pourraient en sortir vainqueurs et être capables d'imposer leurs termes.

Les Sorciers Rouges de Thay

Les Sorciers Rouges de Thay sont les représentants d'une magiocratie maléfique d'au-delà de la Mer des Étoiles Déchues. Ils forment un groupe extrêmement étendu et puissant de sorciers qui pourraient être plus mortel s'ils apprenaient à coopérer d'une manière plus ordonnée. Mais ils sont égoïstes et traîtres, et il en résulte que la plupart des plans et des intrigues internes s'achèvent quand un Sorcier Rouge en trahit un autre.

Les Sorciers Rouges n'affectent les Contrées du Mitan que quand ils franchissent leurs frontières et vont errer dans les pays autour de la Mer Intérieure. Ils peuvent être en mission pour leurs Zulkirs et Tarchions dirigeants contre le Cormyr, la Sembie ou les Vaux, ou ils peuvent être des indépendants ou des bannis, cherchant à progresser personnellement ou fuir les puissances régnantes qu'ils ont offensées à Thay. Dans tous les cas, les Sorciers Rouges tendent à être impulsifs, insultants, autoritaires et extrêmement dangereux.

Le cœur de la pensée thayenne qui influence les Sorciers Rouges est de faire de Thay, ancienne principauté de la Mulhorande, la nation la plus puissante des Royaumes, et ses sorciers supérieurs à tous les autres, y compris ceux de Nimbral et Halruaa. Étant donné le pouvoir magique et la règle de fer des Sorciers Rouges, ce but devrait être accessible, sauf que chaque Sorcier Rouge a ses propres idées sur la manière d'y parvenir. Quasiment chaque Sorcier Rouge vivant croit qu'il est le plus à même d'être le dirigeant suprême de ce nouvel empire thayen.

Le résultat en est qu'une cabale montée par un Sorcier Rouge opérant dans une cité peut faire avancer les souhaits de celui-ci en prévoyant d'assassiner le chef local, pendant qu'une seconde cabale œuvre contre la première, essayant de ternir la réputation du maître du premier groupe, tandis qu'une troisième cabale, lancée par un Sorcier Rouge banni, travaille à défaire les deux autres afin qu'il puisse revenir (en triomphe) à Thay.

Les Sorciers Rouges conservent également des rancunes bien plus longtemps qu'il n'est raisonnable psychologiquement, de telle manière qu'un chef local, un aventurier ou un autre Sorcier Rouge ayant contrecarré ou fait échouer un plan, est marqué pour toujours et devient un ennemi et une cible de vendetta.

Avant le Temps des Troubles, les Sorciers Rouges disposaient d'une plus grande puissance magique que maintenant. Cela était dû en partie à un artefact magique opérant dans les profondeurs d'Amruthar qui étendait les pouvoirs de ceux qui sont engagés avec les Sorciers Rouges (cet artefact devint juste un pion de plus dans le gigantesque jeu d'échec humain engagé par les Zulkirs et les Tarchions). Durant le chaos magique de la Guerre des Dieux, l'objet fut désactivé, volé ou détruit ; dans tous les cas, ses bénéfices furent perdus pour les Sorciers Rouges. Dans les Royaumes de la période post-Avatars ceux-ci sont traités comme des mages normaux sans pouvoirs spéciaux (ou des mages spécialisés s'ils appartiennent à une école particulière). Cette soudaine réduction de leur puissance à des niveaux plus humains a salement ébranlé l'autorité de Thay, mais a également poussé les Sorciers à redoubler dans leur assiduité à opérer, contracter, planifier et intriguer.

Chefs

Le Sorcier Rouge le mieux connu et le plus important rencontré régulièrement dans les Contrées du Mitan est Alzegund (LM hm M(N)11). Le vieux nécromancien couvert de cicatrices de batailles porte sa robe et son insigne de Thay fièrement, et est en général accompagné de sa suite de six guerriers du 5ème niveau. Alzegund accompagne souvent des caravanes d'importance vitale pour les Zulkirs, où, en plus de fournir une aide magique, il récolte des informations qui peuvent être utiles à ses maîtres. On raconte qu'Alzegund était d'un niveau supérieur auparavant, mais qu'il a été drainé par une attaque d'un mort-vivant et banni de Thay. Les rumeurs disent également qu'il est plus heureux d'être un requin dangereux au milieu des poissons des Contrées du Mitan plutôt que d'être lui-même de la nourriture pour requin à Thay.

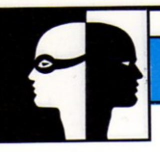
Les rejoindre

Il est très difficile pour un mage né en dehors de Thay et non entraîné et endoctriné à l'Étoffe Rouge depuis sa naissance de devenir un Sorcier Rouge. Les étrangers sont utilisés comme alliés (ou plus souvent comme dupes) par les Sorciers Rouges, mais rejoindre réellement l'ordre est rare.

Les bonnes nouvelles pour la plupart des aventuriers qui doivent traiter avec les Sorciers rouges dans les Contrées du Mitan sont qu'ils ne se soucient pas de masquer leur présence. Dans toutes les situations, à l'exception des plus délicates, ils seront trouvés dans leurs robes rouges tourbillonnantes. Cela est souvent suffisant pour faire se tenir à l'écart la plupart des autochtones, uniquement par le pouvoir de leur nom. Ce nom est souligné quand de braves aventuriers défient et attaquent un Sorcier rouge, qui s'avère (et son garde du corps — souvent des ogres, des minotaures ou d'autres créatures monstrueuses) un petit peu plus puissant que ce qu'ils cherchaient.



Marque de Ménestrel : "tombeau" ou "tombe"



Symboles, sceaux et signes de piste dans les Royaumes

Si les alphabets classiques, thorass, espruar et dethek, servent pour les communications quotidiennes, il existe également un certain nombre de signes et de glyphes secrets ou semi-secrets, utilisés par divers natifs des Royaumes pour communiquer, et en particulier pour conseiller ou avertir d'autres voyageurs. Plusieurs sont présentés ici, mais il y en a plus disséminé dans tout le texte. Les runes anciennes ont été utilisées par de nombreuses races avec les ans, aussi ces symboles sont-ils devenus familiers à la plupart des natifs des Contrées du Mitan. Les signes de piste sont toujours utilisés par des groupes particuliers pour communiquer, et ne se répandent pas au-delà de ces groupes. Les runes elfiques sont utilisées principalement par les elfes en plus de leur alphabet. Enfin, les marques de savoir des Ménestrels, qui ne sont pas montrées ici, mais qui sont plutôt réparties dans le texte principal, sont les symboles secrets qu'ils utilisent qui sont relativement bien connus.



Runes anciennes



Angras, une rune ancienne pour la guerre et le danger



Lammath, une rune ancienne pour la sécurité et l'abri



Gatha, une rune ancienne pour la magie ou les créatures extra-dimensionnelles



Laebos, une rune ancienne pour le feu



Nchasme, une rune ancienne pour la décision



Savaros, une rune ancienne pour les gobelinoïdes

Signes de piste



Un signe drow de route de caravanes



Un glyphe nain pour "lieu sûr"



Un signe svirfneblin pour "cache de nourriture"



Une marque orque signifiant "chemin sûr"



Un glyphe kobold signifiant "entrée proche"



Une ancienne marque de rôdeur "les cornes du mal", qui avertit de la présence d'une magie ou de créatures maléfiques

Runes elfiques



Marque de frontière pour les terres de la Cour Elfique



Présence d'eau cachée



Repartez en sens inverse



Refuge sûr



Afin de faciliter le jeu, une pièce de cuivre est la même quelle qu'en soit son origine. La seule chose qui importe au sujet d'une gemme est la valeur que lui donne le joaillier. Cependant, il y a des cas où un trésor particulièrement important ou diversifié fera l'objet d'une petite note supplémentaire : à la place de "200 po, 3 gemmes valant 1.000 po chacune et un objet d'art", les joueurs trouvent "200 lions de Cormyr, trois opales noires et un peigne en or incrusté de zircons".

Une liste révisée des trésors typiques est donnée à la page xx. Chaque section est expliquée ci-dessous.

Taux de change : Les Royaumes Oubliés utilisent les taux de change standards entre les pièces comme cela est précisé à la page 72 du *Manuel des Joueurs*. Des situations locales peuvent influencer ces taux de change.

Pièces de cuivre : La plus courante des pièces et celle ayant le moins de valeur. Les pièces de cuivre sont connues sous le nom de cuivres, de pièces en cuivre ou de "pouces" de cuivre (ce dernier terme est d'origine cormyrienne). La Sembie a émis une pièce carrée en fer, appelée denier d'acier, qui a la même valeur qu'une pièce de cuivre (voir le denier d'acier ci-dessous). Plusieurs "pièces" faites en fragments d'os sont utilisées dans les tribus barbares, avec la même valeur que celles en cuivre. Les villes du sud ont toutes frappé un certain nombre de pièces en cuivre (unarques, radas, niftens et spannères de Calimshan et fandars d'Amn).

Pièces d'argent : Aussi appelées argents ou pièces en argent. Les Hôtels des Monnaies du Cormyr et de la Sembie frappent tout deux des pièces d'argent portant le symbole du pays sur une face et le poinçon du Trésor sur l'autre. Les argents du Cormyr sont appelés des faucons, et leurs cousins triangulaires de Sembie des éperviers, les deux étant interchangeables sans difficulté. Les autres monnaies en argent circulant régulièrement dans les Contrées du Mitan comprennent le tarane amnien et les pièces de Calimshan comme le décarque, l'espédrille et le ver rouge à la couleur ocre de Memnon. Les vers rouges sont coulés dans l'argent mais recouverts d'un colorant. Les vieilles pièces dont la couleur est effacée sont appelées des "vers écorchés".

Pièces d'électrum : Les pièces d'électrum ne sont pas aussi répandues que celles d'or, d'argent ou de cuivre, mais existent en nombre suffisant pour qu'on les retrouve à l'occasion dans des caches de trésor ou des poches singulières. Les pièces d'électrum sont appelées communément yeux bleus dans les Contrées du Mitan, quelle que soit leur origine : ce terme rassemble les yeux cormyriens, les électrums sembiens en forme de diamant, les tazos et zonths calishites et les centaures amnites. Une exception réside dans la lune d'électrum de Lunargent — cette pièce vaut 1 pe dans tous les Royaumes, mais deux fois plus dans la cité septentrionale de Lunargent.

Pièces d'or : La monnaie la plus courante chez les aventuriers, communément appelée Lion d'Or dans tous les Royaumes, bien que seules les pièces de Cormyr portent cette figure sur une de leurs faces (le dessin de la pièce d'or sembienne varie d'année en année mais conserve toujours une forme pentagonale). Les gens du sud utilisent le dantère d'Amn, mais également d'autres pièces venant de Calimshan, Thay et Téthyr, ainsi que des petites quantités d'émissions privées (dont celles de compagnies d'aventuriers) et de cités-États. Toutes ont la valeur standard d'une pièce d'or, sauf celles des cités de Téthyr. Les guldères, moleans, myrats et zoths téthyriens ne valent que 60-90% de leur valeur nominale en raison des perturbations régnant dans ce pays.

Pièces de platine : Relativement rares, mais utilisées par les aventuriers et marchands ayant réussi (et vantards). Elles sont appelées tricouronnes, plats ou perles (en particulier dans les versions méridionales, qui sont officiellement appelées roldons). La Sembie n'émet pas de pièce de platine, mais accepte volontiers celles des autres nations.

Autres pièces : Il y a un certain nombre de pièces qui ne rentrent dans aucune des catégories standards susnommées mais qui se rencontrent tout de même avec une certaine régularité dans les Contrées du Mitan. Elles ont une vaste gamme de valeur qui varie selon les pièces et les endroits (le toal aquafondien, par exemple, vaut 2 po à Eauprofonde, mais quasiment rien ailleurs).

01-03	Anneaux du Shaar (ivoire)
04-08	Argent de Shou Lung
09-10	Barre de négoce du Lantanne
11-16	Barre de négoce de marchand
17-27	Barre de négoce de Mirabar
28-34	Barre de négoce de Sembie
35-36	Barre de négoce de Shou Lung
37-43	Bela
44-50	Billet de sang
51	Carillons de Gond
52-55	Cartes de Mercenaire
56-60	Cuivre de Shou Lung
61-75	Denier d'acier de Sembie
76-83	Lettre de négoce
84-88	Lune du Port d'Eauprofonde
89-90	Statues de Tharsult
91-00	Toal d'Eauprofonde

Anneaux du Shaar : Les habitants de la plaine du Shaar utilisent des anneaux d'ivoire découpé et percé, accrochés à de longues ficelles. Ces bagues se trouvent en paquets et valent 3 po pièce.

Argent de Shou Lung : Similaire au Cuivre de Shou Lung, l'argent de Shou Lung se réfère à toute pièce en argent inconnue ou particulièrement usée, et vaut une pièce d'argent. Certaines de ces pièces, mais pas toutes, trouvent leur origine à l'Est.

Barre de négoce de marchands : Un lingot fin en argent valant 10, 20 ou 50 po. La barre est marquée à l'une de ses extrémités par sa valeur, et à l'autre par le symbole de l'institution commerciale ou de la compagnie qui l'a émise. Les barres de négoce rompues sont sans valeur, bien que la plupart des marchands continueront à honorer les barres d'institutions défuntes. Pour déterminer la valeur d'un lot de barres de négoce, lancez un dé à six faces.

1-3	10 po chacune
4-5	20 po chacune
6	50 po chacune

Les barres de négoce de la société du Trône de Fer ne sont pas honorées par les autres organisations commerciales, car ce groupe a mauvaise réputation. Les barres de négoce de marchands peuvent être fabriquées n'importe où, mais un nombre croissant d'entre elles porte la marque de la Porte de Baldur.

Barre de négoce de Mirabar : Venant des pays sauvages au nord d'Eauprofonde, ces barres de négoce sont en fer noir et ont une forme fuselées. Elles valent 10 po à Mirabar même, et 5 po dans le reste des Royaumes.

Barres de négoce du Lantanne : Lingots plats en forme d'enveloppe faits en acier travaillé, marqué de la grande roue de Gond, ces barres valent 20 po chacune et sont utilisées principalement le long de la Côte des Épées et dans d'autres régions où les Lantannais commercent habituellement.

Barres de négoce de Shou Lung : Un fin lingot d'argent, sans aucun doute d'origine orientale, qui est parvenu dans l'Ouest par des commerçants et des aventuriers occasionnels. Les barres de négoce de Shou Lung valent environ 40 po pièce.

Barres de négoce sembienne : Ces barres en forme de lingot, en argent pointillé de cuivre et marquées du symbole de la Sembie, sont considérées à leur valeur faciale et garanties par la Monnaie du Royaume Marchand. Pour déterminer la valeur d'un lot de barres de négoce sembiennes, lancez un dé à huit faces :

1-4	5 po chacune
5-6	10 po chacune
7	25 po chacune
8	50 po chacune

Bela : Mot pour de l'argent papier utilisé par de sauvages tribus barbares de l'est des Royaumes. Le bela se réfère aussi bien aux effets de commerce utilisés dans les pays de Kara-Tur qu'au papier plus récent émis par un grand chef ou un khan des tribus. Dans l'ouest des Royaumes, il est sans valeur et occasionnellement donné comme une insulte.

Billets de sang : Lettres ou autres écrits représentants des reconnaissances de dette et des billets à ordre, émis par la personne inscrite à l'ordre du détenteur du billet. Ils peuvent être émis par des individus, des compagnies d'aventuriers ou des pays et des cités pour couvrir des dettes. Si le débiteur se présente, l'émetteur est dans l'obligation de payer. Les billets qui sont à l'ordre de personnes décédées n'ont plus de valeur. Environ 20% des billets de sang trouvés dans des trésors restent exigibles, avec une valeur de 100 po pour chaque unité trouvée dans "une autre monnaie" (s'il y a "10 unités" d'une autre monnaie et qu'il s'agit bien d'un billet de sang, sa valeur serait de 1.000 po). Localiser le débiteur et le convaincre de payer est laissé aux individus concernés.

Carillons de Gond : Une ancienne forme de monnaie introduite par les Lantannais et utilisée dans le Nord, en particulier dans le commerce entre les adorateurs de Gond. Les petits Carillons de Gond sont faits en laiton et pratiquement tous renferment une pierre ornementale mobile qui les fait sonner. Les carillons de Gond valent 10 po sur le marché libre et 20 po s'ils sont négociés dans une chapelle de Gond.

Cartes de mercenaires : Petites cartes en parchemin, approximativement de la taille d'une carte de Talis, marquées sur une face du symbole de l'unité particulière de mercenaires. Le verso porte généralement une inscription manuscrite quelconque du trésorier payeur des troupes autorisant le versement de la somme. Celle-ci est égale à 15 po par unité de "l'autre monnaie" trouvée. Si l'organisation de mercenaires existe toujours, son trésorier-payeur actuel autorisera le paiement (et offrira peut-être plus). Les trésoriers-payeurs de mercenaires sont habitués aux individus produisant des cartes qu'ils ont trouvées dans des repaires de monstres, qu'ils ont volées ou qu'ils ont gagnées dans une partie de cartes.

Cuivre de Shou Lung : Toute pièce de cuivre non immédiatement reconnaissable est déclarée venant de l'Est mystique et vaut 1 pièce de cuivre. Seul un petit nombre de ces pièces viennent vraiment de Shou Lung, ou de n'importe quelle autre nation de Kara-Tur, mais le nom demeure.

Denier d'acier : Pièce introduite par le gouvernement sembien pour remplacer l'argent (qu'il pouvait alors thésauriser), elle fut trop frappée et sa valeur chuta jusqu'à ne plus valoir maintenant qu'une pièce de cuivre. Les nobles sembiens ont désapprouvé la valeur de la pièce, mais l'honorent toujours à contrecœur dans tout le pays. "Acheter un denier d'argent avec un bela" est synonyme de stupidité financière.

Lettre de négoce : Similaires aux billets de sang, les lettres de négoce exigent la délivrance d'un objet particulier dans les mains du porteur. Seuls 10% de ces lettres valent quelque chose, les autres venant d'organisations qui n'existent plus, ou portant sur des objets qui ont été vendus ou livrés ailleurs depuis. Même dans le cas où l'une d'entre elles est valable, l'objet (qui souvent n'est pas mentionné) varie du petit objet d'art au golem (au moins un cas) en passant par un objet magique.

Lune du Port d'Eauprofonde : Une pièce aquafondienne spéciale en forme de croissant, faite en platine et incrustée d'électrum. Elle est utilisée pour les achats importants à Eauprofonde, où sa valeur unitaire est de 50 po. A l'extérieur de la cité, elle tombe à 2 po par Lune du Port.

Statues de Tharsult : Dans le Sud, le pays de Tharsult utilise des petits objets d'art pour le commerce. Ces statues d'ivoire, de jade et de serpentine sont utilisées comme monnaie dans cette région et elles ont atteint les Contrées du Mitan des Royaumes en tant que bibelots. Une statue typique vaut 15 po dans le Nord, et seulement 5 po dans son pays d'origine.

Toal d'Eauprofonde : Une pièce carrée en laiton avec un trou ménagé en son centre, communément utilisée dans la Cité des Splendeurs. A Eauprofonde sa valeur est similaire à 1 pe (= 2 po), mais elle est considérée comme sans valeur à l'extérieur de la cité.

Gemmes

Déterminez la valeur de chaque gemme ou groupe de gemmes sur le tableau ci-dessous, et vérifiez les variations, comme cela est décrit à la page 154 du *Guide du Maître*.

GEMMES DES ROYAUMES

d100	Classe	Valeur de base
01-25	Pierres ornementales	10 po
26-50	Pierres semi-précieuses	25 po
51-65	Pierres de fantaisies	100 po
66-80	Pierres précieuses	500 po
81-90	Pierres dures	variable
91	Coquillages	variable
92-99	Gemmes	1000 po
00	Bijoux	5000 po

10% de ces pierres valent plus ou moins que leur valeur de base, en raison soit d'imperfections soit d'une taille particulièrement splendide. Utilisez le tableau de Variation des Gemmes

VARIATIONS DES GEMMES

d8	Résultat
1	La pierre passe à la valeur supérieure ; relancez en ignorant le 1.
2	La pierre vaut le double de la valeur de base.
3	La pierre vaut 10-60% en plus de la valeur de base.
4	La pierre vaut 10-40% en moins de la valeur de base.
5	La pierre vaut la moitié de la valeur de base.
6	La pierre passe à la valeur de base inférieure ; lancer 1d6 en ignorant le 6.
7-8	La pierre n'est pas taillée et est sous sa forme brute (si possible). Sa valeur est de 10% de celle donnée jusqu'à ce qu'elle soit taillée et polie par quelqu'un ayant la compétence Taille de Gemme. A ce moment, relancez sur ce tableau 1d6.

Si un type spécifique de pierre est désiré, consultez le tableau approprié ci-dessous et déterminez la nature de la pierre. Notez que certaines gemmes ont une valeur économique et une valeur de commodité car elles peuvent être utilisées pour la création d'objets magiques ou le lancement de sorts.

Pierres ornementales

(valeur de base 10 po)

01-02	Agate de feu
03-04	Agate givrée
05-06	Agate œil de tigre
07-08	Agate rubanée
09-10	Agate-mousse
11-12	Agni mani



13-14	Algue
15-16	Augelite
17-18	Azurite
19-20	Chrysocole
21-22	Corstale
23-24	Couronne d'argent
25-26	Disthène
27-28	Épidote
29-30	Étain des rivières
31-32	Fluorite
33-34	Goldline
35-36	Hématite
37-38	Lapis lazuli
39-40	Malachite
41-42	Microcline
43-44	Nelvine
45-46	Nicolo
47-48	Nune
49-50	Obsidienne
51-52	Obsidienne fleurie
53-54	Œil de lynx
55-56	Oolite
57-58	Ophéaline
59-60	Pierre à merveilles
61-62	Pierre de soleil
63-64	Pierre soyeuse
65-66	Pierre vive
67-68	Quartz bleu
69-70	Quartz laiteux
71-72	Reflet
73-74	Rhodochrosite
75-76	Roche bleue
77-78	Roche verte
79-80	Rosaline
81-82	Sagénite
83-84	Sanidine
85-86	Sarbosse
87-88	Spath satiné
89-90	Thupariale
91-92	Turquoise
93-94	Variscite
95-96	Verre toilé
97-98	Violine
99-00	Zarbrine

Agate de feu : Le nom donné à une calcédoine qui contient de fines veines de goethite iridescente. Quand elle est correctement taillée, l'iridescence dévoile des nuances rouge, brune, dorée ou verte, les spécimens les plus fins étant partiellement translucides — cela permet une meilleure gamme des couleurs (traitez les versions ayant plus de valeur de cette pierre comme appartenant à cette variété).

Agate givrée : Connue également comme la "pierre de givre". Il s'agit d'une agate avec des marques ressemblant à des cristaux de neige. Elle est rare et magnifique, et elle subit généralement un polissage au tonneau puis elle est polie pour devenir lisse et vitreuse. Un lapidaire à la compétence inhabituelle peut tailler cette pierre fragile en facettes sans la casser, de telle manière qu'à chaque point où les facettes se rencontrent (dans le cas d'un polyèdre, la forme de 1d20) un "flocon de neige" blanc apparaisse. Les versions enchantées de ces pierres sont souvent des *"pierres de chance"*. Les variétés inférieures sont réduites en poudre et traitées comme les autres agates pour les boissons et les potions.

Agate œil de tigre : Une agate dorée avec une bande brun sombre qui donne son nom à la pierre. Les légendes disent que l'œil de tigre est utile pour repousser les esprits. Si ce n'est pas vrai, l'agate est broyée et utilisée aussi bien pour préparer des potions que pour créer des marques magiques.

Agate rubanée : Cette pierre opaque est une forme cireuse et lisse de quartz avec des stries de brun, rouge, bleu et blanc. Utilisée comme pierre ornementale, l'agate rubanée est également broyée et placée dans des boissons soporifiques pour assurer un sommeil long et réparateur (aucune modification au jet de sauvegarde, s'il y en a un, pour de telles boissons).

Agate-mousse : Agate avec des impuretés de manganèse, formant des dessins ressemblant à des fougères, lui donnant son nom. L'agate-mousse va du rose au jaune blanc, avec des impuretés gris vert. Comme les autres agates, elle peut être employée comme gemme, ou être broyée et utilisée dans la production de boissons et d'autres potions soporifiques.

Agni mani : Nom donné à certaines tectites, ce sont des morceaux de verre d'origine céleste (généralement) trouvés dans les régions désertiques comme l'Anauroch. Dans les Royaumes, ce terme ne s'applique qu'aux tectites noires.

Algue : Un type de quartz dendritique recouvert de dessins ondulés bruns, coupé en tranche ou en cabochon, puis poli pour faire ressortir les dessins.

Augelite : Une pierre tendre et fragile trouvée naturellement en cristaux clairs et incolores. Elle se travaille facilement sans outils ni compétence spéciale, mais elle ne dure pas longtemps dans une utilisation normale en tant que décoration et ne peut être taillée dans des formes délicates ou complexes sans se briser.

Azurite : Une forme légèrement plus rare de malachite. C'est une pierre de couleur bleu foncé avec des diaprures opaques dans des nuances plus sombres de bleu. Elle est souvent polie pour gommer son irrégularité naturelle et utilisée pour décorer les ceintures et les anneaux.

Chrysocole : Une variété translucide de calcédoine, de couleur bleu vert à verte avec des traces de cuivre. Elle a beaucoup plus de valeur quand elle a une couleur uniforme et qu'elle ne comporte aucune inclusion (imperfections dues à d'autres minéraux ou impuretés). La plupart des spécimens subissent un polissage au tonneau pour en faire des boucles d'oreille ou des pendentifs ; d'autres sont taillés en facettes pour la même utilisation.

Corstale : Il est plus rarement appelé pétalite. Ce minéral rare se trouve en cristaux allant du transparent au rose. Il est assez dur, cassant et comporte fréquemment des inclusions. Quand il ne comporte pas d'impureté, on peut le tailler en facettes, mais autrement il se travaille en cabochon.

Couronne d'argent : Un nom courant pour la calcédoine psilomélane, une variété de calcédoine, avec de nombreuses petites paillettes noires de manganèse disposées en bandes. Ces bandes sont polies pour prendre un aspect noir métallique brillant. La couronne d'argent est généralement découpée et polie pour faire ressortir les bandes noires, mais elle peut subir un polissage au tonneau ou être taillée en cabochon.

Disthène : Aussi connu sous le nom de kyamite. Il est abondant dans les Royaumes et se travaille facilement, mais il est difficile de le tailler en facettes sans le casser involontairement. Il comporte généralement de nombreuses inclusions. Le disthène se trouve en cristaux allant du bleu sombre au vert pâle ; les cristaux bleus à facettes sont les plus appréciés (donnez à cette belle variété de bleu le double de la valeur de base).

Épidote : Une pierre abondante, taillée en cabochon ou en facettes. Ses cristaux les plus petits sont limpides, mais les plus grands prennent progressivement des nuances plus sombres de rouge. Une variété (connue également sous le nom de piémontite) peut être taillée en grands cabochons d'une couleur rose sombre.

Étain des rivières : Le nom de cette pierre est appliqué ici familièrement à une variété de cassitérite. Elle se trouve en grands nodules. Elle est brunâtre et fibreuse et se taille en cabochon.

Fluorite : Une pierre douce et relativement facile à tailler, se trouvant dans de nombreuses couleurs. Si la pierre brute est bleu pâle, verte, jaune, pourpre ou (les variétés les plus rares et prisées) rose ou rouge, et si elle est petite, elle est généralement taillée en facettes. Elle est parfois connue sous le nom de



"pierre de cabra". Une variété massive et rubanée pourpre et blanche est utilisée en sculpture (voir "Pierres dures" : Archon ou "Blue John").

Goldline : Nom donné au quartz avec des incrustations de lignes de goethite dorée (une impureté ressemblant à la rouille), appelée parfois cacoxénite. Le quartz natif peut être de la citrine, de l'améthyste ou du quartz enfumé — la goethite apparaît sous la forme de brillantes fibres ou touffes jaunes ou dorées qui sont disposées en lignes parallèles. La goldline subit un polissage au tonneau ou est taillée en cabochon, et se trouve généralement en pièces faisant 5 à 8 centimètres de diamètre. On trouve parfois des morceaux plus gros, mais ils survivent rarement à un voyage sans se briser.

Hématite : Une pierre gris noir brillante souvent taillée en baguette (rectangulaire avec des faces biseautées). Les hématites sont appréciées des guerriers et souvent utilisées dans des fétiches magiques (de *bonne santé* et de *putréfaction*). Elles ne sont pas magiques de nature, bien qu'elles soient particulièrement sensibles à certains enchantements.

Lapis lazuli : Une pierre opaque bleu sombre avec des paillettes dorées. Improprement appelé lazurite dans le Sud, le lapis lazuli est généralement taillé en cabochon et poli pour faire apparaître ses impuretés dorées. Le lapis lazuli broyé est utilisé dans la fabrication des *potions d'héroïsme* et de *super-héroïsme*.

Malachite : Une pierre verte avec des stries de vert plus sombre. La malachite est apparentée à l'azurite plus bleue, et est généralement taillée en cabochon. Elle est réputée aider à prévenir les chutes, et en tant que telle, est souvent utilisée en décoration sur des objets comme les *anneaux de feuille morte*.

Microcline : Un feldspath subissant généralement un polissage au tonneau ou taillé en cabochon. Il va du vert sombre au vert bleu, et est parfois appelé "amazonite". Les cristaux de microcline se taillent facilement, la pierre finie pouvant se briser si elle n'est pas manipulée avec précaution. De petites fentes de clivage reflètent la lumière, aussi une microcline polie étincelle.

Nelvine : Ou albite, une variété de feldspath. Elle est tendre et fragile, mais se taille facilement avec des outils grossiers. Elle se trouve en grande quantité dans les roches très anciennes. La nelvine est occasionnellement appelée la "pierre de pigeon" en raison de sa couleur blanche, écrue, fauve ou rose brunâtre. Elle montre un magnifique reflet d'un bleu céleste iridescent ou des changements de couleurs connus sous le nom de péristérite.

Nicolo : Une forme voisine de l'agate rubanée, mais à la place de bandes parallèles, les couches de la pierre apparaissent sous la forme de cercles concentriques. Ces anneaux sont gris, blancs, bruns, bleu gris ou vert terne. Comme l'agate rubanée, ces pierres sont souvent broyées et incorporées dans des boissons soporifiques, mais leur efficacité dans ces boissons est inconnue.

Nune : Le nom courant pour la staurolite (parfois appelée la "pierre croisée" ou la "pierre féerique") dans les Royaumes. La nune est brun translucide ou presque transparente, et se trouve en petits (jusqu'à 2,5 cm entre chaque extrémité) cristaux en forme de croix, qui sont communément polis pour être d'un brillant lisse et percés afin d'être portés comme pendentifs ou, attachés en bracelets. Dans les Royaumes, la croix est utilisée comme un ornement et non comme un symbole religieux, et on la voit fréquemment.

Obsidienne : Également appelée verre naturel ou verre volcanique. L'obsidienne est dure, brillante et noire, d'origine volcanique. Si elle est souvent travaillée en pointe de flèche ou, pour les morceaux plus grands, en armes, les pierres de qualité ornementale sont également polies et lissées. Une forme inférieure d'obsidienne (valeur abaissée) est nommée la pechstein. Elle est plus terne et plus grossière que le verre volcanique. L'obsidienne est également utilisée pour des figurines ou des statues taillées, dont la monture est en *obsidienne* magique.

Obsidienne fleurie : Une variété d'obsidienne trouvée dans les Royaumes en dépôts importants (d'origine volcanique). Elle est noire à grisâtre avec des taches ressemblant à des fleurs, qui souvent, en particulier si une pierre peut être découpée, irradient symétriquement, ressemblant à des flocons de neige. Elle est cassante et fragile, mais elle est souvent utilisée pour de petites sculptures. Elle est vendue soit dans sa forme joaillière ayant subi un polissage au tonneau, soit en "blocs négociables" (morceaux grands et irréguliers, tels qu'ils sont extraits) faisant jusqu'à 12,5 kg.

Œil de lynx : Un type particulier de labradorite (une pierre de la famille des feldspaths). La labradorite est une famille de pierres allant du gris pâle au gris sombre, avec des points de réflection de la lumière. Ce "reflet" est la plupart du temps bleu, mais il peut prendre n'importe quelle couleur. La labradorite avec un "reflet" vert est appelée œil de lynx dans les Royaumes. L'œil de lynx est généralement taillé en cabochon et se casse facilement, aussi la plupart des pierres font-elles moins de 2,5 centimètres de diamètre.

Oolite : Une variété de quartz qui se trouve en sphères minuscules. Elle est d'un brun soutenu et est très similaire à l'algue aux motifs ondulés. Trop petite (faisant couramment 1,5 mm de diamètre) pour être taillée, l'oolite est généralement polie et montée sur des bijoux en argent (en particulier les tiares et les pectoraux).

Ophéaline : On appelle ainsi dans les Royaumes l'axinite, également appelée "pierre vitreuse" ou, si elle est violette, la "yanolite". Elle est fréquemment de couleur brune — mais un brun si vif, que les cristaux les plus grands apparaissent presque comme opaque. L'ophéaline se taille en facettes, et bien que ne possédant pas l'une des couleurs attractives des pierres, elle peut faire des pierres taillées d'une taille considérable et durables. Dans les rues d'Eauprofonde, de telles pierres étaient connues jadis sous le nom de "pierres de poing" ; quand elle est polie et montée sur un anneau, ses arêtes tranchantes ont ouvert plus d'un visage de noble ou de voleur au cours de nombreuses beuveries.

Pierre à merveilles : Une variété de rhyolite montrant des bandes rouges, brunes, havane ou pourpres. Elle se trouve en vastes dépôts, et peut être taillée en blocs de presque 30 dm^3 quand elle est extraite. Elle est généralement travaillée en cabochon et prend un éclat de moyen à bon.

Pierre de soleil : Un feldspath, très proche de la pierre de lune, et connue sous le nom plus approprié d'oligoclase. La pierre de soleil peut être incolore, vaguement verdâtre, ou de forme cristalline, mais sa variété plus tendre (cabochon) est bien plus fréquente. Elle ne produit des pierres faisant plus de 2 cm de diamètre que rarement, et elle possède des paillettes rouge ou orange vif (cristaux minuscules) suspendus dans un environnement quasi incolore selon des lignes parallèles, donnant au tout une riche couleur dorée ou brun rougeâtre.

Pierre soyeuse : Une pierre de la famille des quartz, variété spéciale et fibreuse de l'œil de tigre qui a une vague étincelle. On la trouve dans de nombreuses couleurs, le jaune étant la plus courante, et elle est taillée en cabochon, peut subir un polissage au tonneau ou être utilisée pour la gravure. En tant qu'œil de tigre, la pierre soyeuse est portée comme protection contre les esprits, bien que cela soit plus des histoires de bonnes femmes qu'autre chose.



Pierre vive : Autre nom de la novaculuite, une variété de quartz qui se trouve en diverses couleurs. Fréquemment extraite sous la forme d'une pierre tranchante et abrasive, elle est parfois assez fine pour une utilisation en joaillerie, taillée en cabochon. Elle est difficile à polir avec un bel éclat, mais elle peut produire de grandes pierres.

Quartz bleu : Un cristal bleu pâle et transparent. Le quartz bleu se trouve en grands cristaux uniques. Il est parfois fortement enchanté pour produire des *gemmes de vision* mais cela n'est fréquent que dans les anciennes versions de cet objet magique.

Quartz laiteux : Un quartz blanchâtre souvent utilisé avec de l'argent, travaillé en plaques ou taillé en cabochon. Le laiteux de la pierre est provoqué par de minuscules gouttelettes d'eau ou de dioxyde de carbone emprisonnées dans le cristal. On y trouve également souvent des grains d'or.

Reflet : Variété d'obsidienne qui a de nombreuses inclusions sous la forme de paillettes minuscules, allant de l'acajou à l'argent ou au doré (cette variété, le reflet doré, est celle ayant le plus de valeur et est une pierre semi-précieuse). Le reflet subit généralement un polissage au tonneau (si elle est grande et valable) ou est taillée en cabochon et peut être polie avec un éclat brillant.

Rhodochrosite : Une pierre rose translucide avec un éclat vitreux. La rhodochrosite subit généralement un polissage au tonneau et est polie puis montée en pendentifs ou en anneaux.

Roche bleue : Nom courant pour la sodalite, qui est de couleur bleu vif et de nature tendre et cassante. Parfois elle est veinée de rose, de blanc, d'écru et de jaune, et se trouve dans des environnements rocheux anciens et érodés (comme les Montagnes des Vaux, les Cornes des Tempêtes et les Pics du Tonnerre). Elle est généralement taillée en cabochon (forme polie et lisse, vitreuse et courbe, sans facette) ou polie dans des tonneaux remplis de gravier et de sable ; elle est très rarement assez dure pour être taillée en facettes. Elle est parfois appelée "distroïte".

Roche verte : Nom courant de la chlorite, une variété vert gris de la pumpellyite, qui se trouve en nodules de 2 centimètres de diamètres dans les coulées de lave solidifiée. Elle est tendre et taillée généralement en cabochon ; les roches vertes de la meilleure qualité peuvent être polies pour prendre un fini vitreux ; de telles pierres sont parfois appelées chlorastras. Les roches vertes de taille exceptionnelle sont transformées en amulette, mais elles ne sont pas toutes enchantées, et souvent une ruse est utilisée impliquant des roches vertes non magiques et une *aura magique de Nystul*.

Rosaline : Connue également sous le nom d'unionite, thulite ou zoïzite rose. C'est une pierre tendre qui se trouve en quantité massive (généralement taillée en blocs de 450 grammes pour le commerce, puis détaillée en cabochons), ou en cristaux plus durs trichromiques vifs (les trois couleurs sont souvent le pourpre, le bleu et le rouge, ou le pourpre, le vert et le rouge). Les spécimens à trois couleurs sont taillés en facettes. De grands cristaux de cette dernière variété ont atteint des prix élevés quand la mode s'est tournée vers les broches et les anneaux décorés de rosaline (traitez cela comme une pierre de valeur supérieure).

Sagénite : Une variété de quartz avec de nombreuses inclusions en forme d'aiguilles d'une couleur différente (en général ivoire ou jaune avec des inclusions brunes ou noir verdâtre). Les aiguilles irradient souvent comme une étoile d'un centre commun. La sagénite se trouve en dépôts importants et est souvent vendue en blocs de la taille d'un poing (ou plus grand). En Amn, on peut entendre deux négociants discuter du prix "d'un poing de sagénite". La sagénite est parfois appelée "pierre aiguille", "flèche d'amour" ou "cheveux de vénus".

Sanidine : Un feldspath, allant du jaune légèrement foncé au jaune paille, qui se trouve à la surface d'éboulis de gravier ou de dunes de sable. Elle est taillée en facettes avec une forme adaptée aux anneaux, et elle est la préférée des peuples nomades du désert.

Sarbosse : Cette pierre est connue sous une grande variété d'autres noms : thomsonite, lintonite, comptonite, ozakite, pierre œillée, ou roche de feu. Elle se trouve en petits nodules (jusqu'à 2,5 centimètres de diamètre) dans de petites cavités dans la roche formées pendant les éruptions volcaniques. Elle est fibreuse, et donc résistante et tendre. Elle est généralement vert grisâtre, mais elle est parfois brillamment colorée par des anneaux rouges, roses, blancs ou verts.

Spath satiné : Variété étincelante du gypse, connue également sous le nom de "gypse plume", utilisée en joaillerie. Elle est très tendre, mais se polit très bien. Le spath satiné est naturellement blanc, rose, orange pale ou brun pale, mais peut être teinté en n'importe quelle couleur solide (mais ce processus détruit son côté éclatant).

Thuparliale : Également appelée préhnite, cette pierre dure mais utilisable en joaillerie, varie du vert vif au jaune pâle verdâtre et du jaune au brun. Elle est translucide et est taillée en facettes si sa couleur est lumineuse, sinon elle est travaillée en cabochon. Elle est abondante dans les laves solidifiées sous la forme de dépôts tapissant les cavités gazeuses de la roche, mais il est rare que ce dépôt soit assez épais ou coloré pour être employé en joaillerie.

Turquoise : Pierre hydratée opaque avec des taches plus sombres, la turquoise se trouve dans les zones les plus arides des Royaumes. Les spécimens ne comportant pas d'impuretés sont appréciés par les elfes. Les cavaliers placeront souvent un morceau de cette pierre dans le harnachement de leur cheval comme porte-bonheur.

Variscite : Une pierre translucide, de vert sombre à pâle (jaunâtre) qui se trouve en nodules ou veines rocheuses. Elle est connue ici également sous le nom de lucinite et de péganite. Elle est taillée en cabochon et montre (rarement) des bandes et yeux (anneaux) gris ou jaunes quand elle est travaillée ainsi.

Verre toilé : La pierre connue ici sous ce nom est l'obsidienne à toile d'araignée. Le verre toilé est une variété d'obsidienne dans laquelle de petits morceaux de la pierre ont été cimentés par la chaleur et la pression en une masse irrégulière, les jonctions apparaissant comme des lignes irrégulières semblables à des toiles d'araignées. Il est généralement noir, les lignes de jonction quelque peu blanches, mais des variétés brunes, brun rougeâtre et rouge rouille ont été découvertes.

Violine : Variété pourpre d'une pierre volcanique, trouvée en agrégats mélangée avec d'autres minéraux. Elle est taillée en cabochon ou en baguette facettée, et elle peut produire occasionnellement des pierres de taille inhabituelle.

Zarbrine : Nom donné dans les Royaumes à la cérusite, un minerai extrêmement tendre contenant du plomb, incolore et facilement clivable en de brillantes pierres facettées. Elle est généralement montée sur des bijoux cérémoniels à usage limité, ou sertie dans de petites montures à griffes dans des manches ou des capuches de robes en raison de sa consistance.

Pierres semi-précieuses

(valeur de base 50 po)

01-02	Andar
03-04	Aventurine
05-06	Boakhar
07-09	Calcédoine
10-11	Chrysomelle
12-14	Chrysoprase

15-17	Citrine
18-19	Clélophane
20-22	Cornaline
23-26	Cristal de roche
27-28	Datchas
29-30	Dioptase
31-32	Hambergyle
33-36	Héliotrope
37-38	Hydrophane
39-40	Hypersthène
41-42	Iole
43-44	Irtios
45-47	Jaspe
48-49	Larme de ciel
50-51	Luryile
52-53	Malacon
54-55	Mykare
56-57	Myntire
58-59	Obsidienne arc-en-ciel
60-63	Onyx
64-65	Orprase
66-67	Phénalope
68-70	Pierre de lune
71-74	Quartz fumé
75-77	Quartz rose
78-79	Reflet dorée
80-81	Roche à bière
82-83	Samarskite
84-86	Sardonyx
87-89	Serpentine
90-91	Spodumène
92-93	Tabashyre
94-95	Tchazar
96-97	Withérite
98-00	Zircon

Andar : Autre nom de l'andalousite dans les Royaumes. L'andar est dure et durable, produisant des pierres translucides ("andars") qui ont des reflets rouge vert ou rouge brun quand elles sont taillées en facettes de manière appropriée. L'andar se trouve sous forme cristalline (parfois dans les lits de rivières dans les alluvions) de petite taille, avoisinant 1,2 cm de diamètre.

Aventurine : Une sorte de quartz contenant de nombreux cristaux de mica ; cela lui donne une apparence pailletée sous certains angles. L'aventurine peut être dorée, vert vif à moyen, ou bleu pâle à sombre. Elle est utilisée sous la forme de gemmes ayant subi un polissage au tonneau, de cabochons et d'incrustations et de sculptures ornementales. Elle se trouve en dépôts importants ; des blocs de 10 kg ne sont pas rares. Elle est parfois appelée "pierre d'amour".

Boakhar : Nom sous laquelle la wulfénite est connue. Cette matière est extrêmement tendre et fragile, mais ses cristaux tabulaires rouges ou oranges produisent de petites gemmes facettées pour une utilisation en joaillerie ornementale (c'est-à-dire des pierres pour des incrustations dans des meubles dans des zones qui ne seront pas manipulées, comme les volutes supérieures du dos d'un trône).

Calcédoine : La plupart du temps blanche, mais de rares variations allant vers le gris ou le noir, les variantes plus colorées de cette pierre translucide comprennent la cornaline, la chrysoprase et les agates. La calcédoine est généralement taillée en cabochon et est utilisée pour faire des objets qui offrent une protection contre les morts-vivants.

Chrysomelle : Une variété jaune vif de zircon, qui se trouve en grands cristaux qui sont rarement taillés dans les Royaumes, mais plutôt polis afin d'être sertis sur des montures à griffes pour des anneaux, des broches et des manches de couteau. Elle est dure et, laissée en forme cristalline, résiste au clivage.

Chrysoprase : Une calcédoine translucide avec une couleur vert pomme, la chrysoprase se trouve à travers tous les Royaumes, mais sa plus grande concentration réside dans les Montagnes de la Corne des Tempêtes, où elle est appelée pierre de tempête. La chrysoprase est utilisée dans la création d'objets qui prodiguent l'invisibilité et est employée pour la décoration des *anneaux d'invisibilité*.

Citrine : Également appelée fausse topaze, il s'agit d'un quartz jaunâtre. Elle se taille bien et est généralement taillée en brillant ou en marquise.

Clélophane : Variété vert pâle exceptionnellement belle de sphalérite (une roche appelée blende ou marmatite). La clélophane produit des pierres transparentes au reflet vert (par réflection de la lumière) d'une taille inhabituellement grande. On connaît des spécimens facettés de 7,5 cm de diamètre. Mais elle est tendre et fragile, et de telles pierres disparaissent rapidement.

Cornaline : Une calcédoine claire rougeâtre ou rouge brun, également appelée sardoine. La cornaline subit un polissage au tonneau et est utilisée comme décoration sur des objets qui offrent une protection contre le mal et les dégâts corporels.

Cristal de roche : Pierres limpides et transparentes qui sont généralement plus tendres et moins résistantes au poids que les gemmes de prix élevé. Leur utilisation principale réside dans les éléments de sorts qui demandent une gemme d'une valeur particulière sans préciser le type à utiliser. Le cristal de roche d'une facture particulièrement bonne, sans aucune impureté, est utilisé en optique et pour faire des prismes.

Datchas : Nom courant de la datolite dans les Royaumes. Elle est taillée en facettes d'un vert jaunâtre très pâle si elle est d'une bonne variété. La datolite massive, colorée par du cuivre et d'autres minéraux, se trouve sous la forme de nodules verruqueux faisant jusqu'à 25 cm de diamètre. De tels nodules vont du blanc au rouge, rouge brun et à l'orange (les pierres ayant le plus de valeur seront oranges), et sont généralement taillés en cabochon ou découpés et polis pour être incrustés. La datolite rose est également appelée "pierre de sucre".

Dioptase : Une pierre tendre et cassante, d'une couleur vert émeraude vif. Elle se trouve en petits cristaux défectueux et ne produit que des gemmes à facettes très petites. Des spécimens plus grands sont extrêmement rares et atteignent des prix en conséquence.

Hambergyle : Également appelée hambergite, elle est rare, incolore et relativement dure, produisant de petites gemmes à facettes. Elle se trouve sous forme cristalline (ou fragmentaire).

Héliotrope : Une variété gris noir verdâtre de calcédoine incrustée d'impuretés cristallines rouges. 90% des héliotropes des Royaumes viennent de la région de Vaasie/Damarie, et la plupart d'entre eux d'une seule mine qui est exploitée par des mineurs humains, nains, et gnomes. Les héliotropes sont la principale exportation de cette région, et il en résulte qu'on les trouve à travers tous les pays de la Mer Intérieure. Les héliotropes sont habituellement taillés en cabochon ovale lisse avec des arêtes biseautées. Les héliotropes non taillés sont utilisés comme monnaie d'échange le long de la Côte des Épées et sont populaires chez les mercenaires.

Hydrophane : Une gemme très appréciée par les marins et les races aquatiques ; c'est une variété d'opale qui ressemble plutôt à une opale guère attirante — opaque d'une couleur blanc gelé ou ivoire — quand elle est sèche, mais quand elle est trempée dans l'eau, elle devient transparente et iridescente, reflétant un arc-en-ciel de couleur comme un prisme.

Hypersthène : Connue également sous le nom de bronzite, elle est généralement taillée en cabochon. Elle est brune et opaque (parfois rougeâtre ou verdâtre) et contient des paillettes argentées. Les morceaux non fissurés larges de plus de 1,2 cm sont rares, aussi ne produit-elle que de petites gemmes.



Iole : Le nom par lequel la iolite (cordiérite) est connue couramment. Parmi ses surnoms, on trouve "pierre violette", bien que sa couleur générale soit bleue. Les ioles sont généralement taillées en facettes pour mieux mettre en valeur leurs changements de couleur selon les angles de vue. Les ioles ainsi regardées apparaissent comme jaune paille, bleues et bleu sombre. De petites ioles taillées peuvent être transparentes, mais les spécimens plus grands contiennent généralement des inclusions soyeuses d'une autre substance, donnant un effet étoilé, voire même des cristaux piégés d'hématite, qui donnent le même éclat doré vif que celui des pierres de soleil.

Irtios : Nom commun de la danburite, une pierre dure et transparente qui produit des gemmes facettées de taille moyenne. L'irtios est jaune pâle ou incolore et se trouve naturellement sous forme cristalline, ou dans les alluvions et les dépôts de gravier.

Jaspe : Quartz opaque rouge, brun et noir. De très rares spécimens sont bleus ou ont des bandes bleues s'intercalant entre les autres couleurs. Le jaspe est broyé et utilisé pour faire des potions et des objets magiques qui protègent contre le poison. Le jaspe a été utilisé dans les *fétiches de putréfaction* et *anti-poisons*.

Larme de ciel : Nom courant donné aux tectites transparentes ou légèrement colorées ; ce sont des fragments de verre d'origine céleste (météorique), qui se trouvent dans les vastes sables changeants de l'Anauroch et des autres déserts. De telles pierres sont généralement émeulées et polies pour atteindre une clarté étincelante, et serties dans des montures à griffes pour en faire des pendentifs ou des boucles d'oreilles.

Luryile : Une pierre tendre, qui se travaille facilement et qui est largement utilisée ; elle est également connue sous le nom d'apatite. Trouvée sous forme cristalline, elle produit des gemmes facettées attractives jaune, vert, vert jaune et (rarement) bleu et pourpre vif. Les grands spécimens bleus ou pourpres atteignent des prix élevés et sont beaucoup utilisés dans les colliers, les pendentifs, les ceintures et les incrustations dans les robes et les capes.

Malacon : Variété brune vitreuse du zircon qui se trouve en cristaux et qui fournit de grandes gemmes facettées. Il est dur mais facilement clivable, aussi n'est-il pas utilisé pour les anneaux et les objets du même genre.

Mykare : Nom courant de la smithsonite, une pierre massive qu'on trouve dans de nombreuses couleurs (jaune, jaune paille, brun pâle, brun rougeâtre, vert, bleu, bleu vert), sous forme de cristaux ou de dépôts, épais de 2 cm maximum dans des cavités rocheuses. Le mykare est tendre et solide sous forme de dépôt, mais fragile sous forme cristalline. Il est généralement taillé en cabochon, particulièrement quand il comporte des bandes de couleurs variées, tout en étant parfois facetté.

Myntire : Nom donné à la phénakite, une pierre dure, incolore et rare qui se trouve sous forme de cristaux, en générale avec des inclusions. Elle ne donne donc que de petites gemmes facettées.

Obsidienne arc-en-ciel : Une variété d'obsidienne dans laquelle toutes les couleurs, sauf le jaune, sont comprises dans le substrat noir ou gris, parfois en bandes significatives. Elle peut, ou pas, comprendre des paillettes, mais elle subit généralement un polissage au tonneau pour en faire des gemmes irrégulières dans les deux cas. Comme les autres obsidiennes, elle est dure mais friable, et trouvera rarement un usage dans des endroits devant subir un poids.

Onyx : Agate opaque noire ou blanche, avec des bandes des deux couleurs en ligne droite. Cette pierre se sculpte et se porte bien. En plus des gemmes, elle est souvent utilisée pour des figurines (dont le magique *chien d'onyx*).

Orprase : Nom courant dans les Royaumes pour la pollucite, une gemme fragile, incolore ou vaguement jaune pâle, d'une dureté moyenne. L'orprase se trouve dans des zones claires en fragments de roche et produit des gemmes facettées de taille petite à moyenne.

Phénalope : Nom sous lequel la rhodonite est la plus connue dans les Royaumes. Cette pierre se trouve en cristaux ou en dépôts massifs découpés en plaques (les fragments ainsi produits subissent un polissage au tonneau pour devenir des gemmes). Sa couleur va du rouge rose au rose et elle produit de belles pierres facettées. Elle est apparentée à la rhodochrosite.

Pierre de lune : Un feldspath opaque et blanc qui prend une nuance bleutée en étant poli. Les vieilles légendes disent que la vue d'une pierre de lune provoquerait le retour d'un lycanthrope à sa forme animale. Si cela s'avère faux (en fait de nombreux lycanthropes portent des pierres de lune), les objets affectant les lycanthropes les utilisent quand même souvent dans leur construction et/ou décoration. Les pierres de lune sont également utilisées comme éléments matériels dans les lancements de sorts.

Quartz rose : Un quartz trouble, rose et étoilé ; cela signifie que quand on le coupe, il réfléchit ou transmet la lumière selon un motif étoilé. Il est utilisé comme pièce centrale dans des bijoux à bas prix et dans certains sorts magiques.

Reflet doré : Une variété rare d'obsidienne, de couleur dorée et mouchetée de minuscules paillettes. Elle peut se polir avec un éclat lisse et brillant, en général par un polissage au tonneau pour conserver le plus de pierre possible. Elle est cassante, et fut souvent utilisée dans le passé pour décorer des ceintures ou des boucliers. Des morceaux de reflet doré furent fréquemment utilisés comme forme de monnaie dans les campements de mercenaires.

Roche à bière : Tirant son nom de sa couleur, brune à jaune brunâtre, qui est la teinte des vieilles bières. Appelée de manière plus appropriée clinozoïsite, elle se trouve en cristaux et se taille en facettes avec une belle apparence.

Samarskite : Un minerai appartenant à la classe des terres rares, dur et lourd, noir fuligineux, avec un éclat métallique, taillé dans les Royaumes en cabochon pour des gemmes de deuil ou des parures cérémonielles noires.

Sardonyx : Une forme d'onyx avec des bandes alternées de cornaline de couleurs rouge et blanche. Elle est utilisée dans les sorts et la création d'objets magiques affectant la Sagesse.

Serpentine : Ce nom se réfère à une grande variété de minéraux apparentés connus sous le nom de williamsite, ricolite, porphyre vert antique, picrolite, taxoïte, la bowenite et le jade du pauvre. Ces variétés utilisées de manière extensive pour la sculpture sont vendues comme des serpentines. Nous nous intéressons ici à la plus belle, translucide et vert pur vif, la williamsite, qui est taillée en gemmes facettées ou en cabochons. Dans les Royaumes, la serpentine de ce type est largement utilisée en cabochon, en incrustation dans des armes ou des harnachements décorés, ou sur des anneaux ou des bijoux de cour quelconques.

Spodumène : Une pierre dure et assez durable, connue également sous le nom de kunzite (dans ses variétés rose et pourpre) et d'hiddenite (vert émeraude). Elle est facilement clivable et se taille en pierres facettées, souvent de grande taille, la variété kunzite souffrant d'une étrange condition : sa couleur s'évanouit avec le passage du temps pour devenir une pâle ombre d'elle-même. De telles variantes sont appelées des pierres fantômes.



Tabashyre : Un silicate similaire à l'opale, qui se trouve dans les jointures de certains types de bambou. Irrégulier de forme, il subit généralement un polissage au tonneau puis est émeulé pour prendre un éclat lisse et velouté. Il est employé en minuscules pierres sur des anneaux, ou en pierres complémentaires sur des pectoraux et des châles décorés de bijoux. Il est plus commun dans le Sud et est souvent utilisé par les négociants du sud comme monnaie d'échange avec les tribus barbares septentrionales.

Tchazar : Nom courant donné à l'aragonite, une gemme jaune paille qui se trouve sous la forme de cristaux prismatiques allongés. Elle est tendre et fragile et demande un joaillier compétent pour être taillée en facettes. Un tchazar taillé en cabochon a beaucoup moins de valeur ; les gemmes dévaluées d'une catégorie sont de ce dernier type.

Withérite : Se trouve en grands dépôts fibreux contenant des zones translucides assez grandes pour produire des gemmes à facettes, jaune pâle à blanchâtres ou, plus rarement, en agglomérats de cristaux translucides jaunâtres qui sont taillés de la même manière.

Zircon : Un cristal brunâtre qui se trouve dans les roches magmatiques (volcaniques). Le zircon prend une teinte bleu pâle quand il est chauffé puis taillé (en général en facettes). Les zircons sont occasionnellement confondus avec des gemmes ayant plus de valeur, bien que quiconque ayant même la plus légère connaissance en matière de pierre (joaillier, nain ou même un aventurier vétéran) puisse faire la différence.

Pierres de fantaisie

(valeur de base 100 po)

01-06	Alexandrite
07-14	Ambre
15-22	Améthyste
23-26	Brandin
27-32	Chrysobéryl
33-40	Corail
41-44	Diopside étoilée
45-46	Étoile d'eau
47-52	Jade
53-58	Jais
59-62	Jargon
63-66	Kornérupine
67-70	Larmes de Laérale
71-74	Octelle
75-78	Peau d'ange
79-82	Scapre
83-86	Shandon
87-90	Sinhalite
91-94	Tourmaline
95-96	Trémaire
97-98	Ulvaène
99-00	Zoïse

Alexandrite : Forme verdâtre du chrysobéryl qui apparaît rougeâtre à la lumière non naturelle (dont les sorts *lumière* des magiciens). Cette gemme transparente est généralement taillée en facettes et montée en pendentif ou en boucles d'oreilles. L'alexandrite est utilisée dans la production d'objets qui donnent de bons présages (comme les pierres de chance, bien que de nombreuses soient également utilisées comme des aimants).

Ambre : Une résine fossilisée dorée subissant généralement un polissage au tonneau et taillée en cabochon. L'ambre est tendre et fragile, et est souvent utilisé comme porte-bonheur pour écarter les maladies et les fléaux. Certains morceaux d'ambre contiennent d'autres fossiles préservés, comme des plantes ou des insectes primitifs. Ces variantes ont plus de valeur dans les Royaumes. Des boulettes d'ambre enfilées sur des lanières sont utilisées comme moyen d'échange par les barbares nordiques, mais sont appréciées par les gens plus civilisés pour leur valeur joaillière.

Améthyste : Apparentée aux agates et aux autres quartz de moindre valeur, l'améthyste a une couleur violet profond et est normalement taillée en facettes en gemmes brillantes. L'améthyste est supposée prévenir l'ivresse et, en tant que telle, est généralement utilisée comme décoration pour les coupes et les calices, en particulier ceux de la noblesse. Cette prévention est plus une superstition qu'une réalité.

Brandin : Nom courant dans les Royaumes pour le minéral rare connu sous le nom de "stibiotantalite", qui contient parfois des zones transparentes de couleur brun rougeâtre à jaune miel, pouvant être taillées en petites gemmes dures à facettes.

Chrysobéryl : Une gemme dure, verte et transparente, en général taillée en facettes. Le chrysobéryl est utilisé dans la production d'objets qui fournissent une protection contre les sorts de *réceptacle magique* et les autres formes de possession, et dans la production d'armes conçues pour affecter les fantômes et les créatures similaires.

Corail : Formé par de petites plantes et animaux dans les mers chaudes des Royaumes (dont la Mer des Étoiles Déchues), les variétés roses et cramoisies sont considérées comme ayant assez de valeur pour être classées parmi les ornements et être traitées comme des gemmes. Le corail est traité comme la peau d'ange pour ce qui est du séchage et de la préparation. Dans le Sud, le corail pulvérisé est utilisé dans la préparation des potions de soins.

Diopside étoilée : Il s'agit de la forme la plus appréciée d'une gemme dure et durable, qui ne se trouve que rarement dans des couleurs attractives. Elle est généralement trop sombre pour être belle, mais les cristaux de montagne et de rivière de couleur vert pâle produisent des pierres semi-précieuses attractives (voir diopside ci-dessus). Quelques spécimens d'un vert plus sombre deviennent des étoiles à quatre ou six branches quand ils sont taillés, et ils atteignent des valeurs plus élevées.

Étoile d'eau : Rare dans les royaumes, l'étoile d'eau est également appelée achroïte ou tourmaline incolore. La seule raison pour laquelle cette gemme est prisée en joaillerie est qu'elle est entièrement dépourvue d'impuretés ou d'inclusions, ce qui permet de produire des gemmes à facettes assez grandes, incolores mais étincelantes.

Jade : Une classe de pierre comprenant la jadéite et la néphrite. Il apparaît comme un minéral opaque et cireux, vert clair à sombre et blanc. Quand le jade vieillit, il s'assombrit pour devenir brun foncé. Il est réputé augmenter l'aptitude musicale, aussi est-il porté comme porte-bonheur par des bardes et d'autres musiciens dans les Royaumes.

Jais : Extrêmement noire, cette pierre est une variante solide du charbon bitumineux qui peut être facettée et portée soit en pendentif soit incrusté dans un motif plus large. Le jais est souvent utilisé dans les *réceptacles magiques* dans les vieilles légendes, et la popularité de ces dernières tend à rendre le jais suspect quand on en découvre aujourd'hui.

Jargon : Une rare variété rouge de zircon très prisée pour son éclat rubis profond. Le nom jargon est souvent appliqué sans distinction ici à une grande variété de gemmes (comme dans "un tas de jargons, camarade, avec des grenats gros comme la main").

Kornérupine : Une rare pierre dure translucide verte ou brune qui produit des gemmes à facettes de taille moyenne au maximum. On la trouve généralement dans les lits des rivières ou dans les graviers des ravins.

Larmes de Laérale : Nommée d'après la sorcière Laérale ; les larmes sont des cristaux, ou des fragments de cristaux de grande taille, tendres, fragiles et incolores. La même gemme est appelée beryllonite ailleurs.

Octelle : Nom plus commun de la scheelite dans les Royaumes ; elle se trouve en cristaux tendres qui produisent des gemmes



facettées étincelantes jaune pâle ou oranges. De grands cristaux irréguliers sont souvent utilisés pour des pendentifs sculptés ou des incrustations.

Peau d'ange : Beau corail rose pouvant être employé en joaillerie, en général trouvé sur les hauts-fonds tropicaux des récifs ou des atolls isolés. Il est délicat et se brise facilement sauf s'il est manipulé et monté correctement. Dans les Royaumes, il est séché au soleil sur de grands rochers plats pour chasser l'eau et les minuscules animaux (morts du manque d'eau mais toujours présent dans le corail) car sinon il aurait une odeur très déplaisante et verrait sa valeur réduite pour la décoration.

Scapre : Nom par lequel la meilleure variété de scapolite est connue. Elle produit des gemmes facettées allant du jaune pâle au jaune moyen. La scapre se trouve sous forme cristalline grossière. Elle est quelque peu tendre, se prêtant à une taille facile pour les non compétents — mais s'avérant incapable de supporter le poids ou les tensions entraînés par un usage comme ornement vestimentaire ou sur des anneaux.

Shandon : Autre nom de la natrolite dans les Royaumes ; ses cristaux incolores et élancés produisent de minuscules gemmes facettées souvent utilisées dans les voiles et les robes pour imiter l'effet de perles d'eau scintillant sur le tissu. De telles gemmes ne prendront leur vraie valeur que si elles sont vendues à des lapidaires et à d'autres personnes qui y sont familiarisées — elles sont trop petites (et incolores) pour impressionner l'œil du non initié.

Sinhalite : Une pierre rare, qui ne se trouve que dans les alluvions (ou dans les sédiments laissés par des cours d'eau disparus) sous la forme de roches allant du jaune paille pâle au brun jaune. Elle produit des gemmes en cabochon faisant jusqu'à 2,5 cm de diamètre.

Tourmaline : La tourmaline en longs cristaux dans ses variétés multicolores est considérée comme une pierre précieuse. La variante noire est appelée corbinare et est considérée comme une gemme. Les couleurs varient du vert au bleu, en passant par le brun au rouge, uniquement dans des nuances pâles. Souvent, un cristal peut montrer des teintes multiples. Il est alors connu sous le nom de tourmaline arc-en-ciel (et il a plus de valeur).

Trémaire : Nom donné à une variété rose de trémolite appelée "hexagonite". La trémaire se trouve en petits cristaux limpides, qui produisent même des gemmes à facettes encore plus petites.

Ulvaène : Une pierre qui est appréciées dans les Royaumes ; tendre mais difficilement clivable, elle peut être facilement travaillée par des tailleurs non compétents en grands cabochons ou en gemmes à facettes d'une couleur allant du jaune pâle au sombre. Elle est également connue sous le nom d'amblygonite.

Zoïse : Nom donné par les sages à une variété au clivage particulier de zoïsite ; un minéral rare qui produit des pierres taillées reflétant trois nuances vives en fonction de la lumière qui les frappe ou de l'angle sous lequel elles sont regardées ; pourpre, bleu et rouge, ou pourpre, vert et rouge. De très grands spécimens (de la taille du poing ou du pied) sont parfois trouvés, et sont appréciés pour une utilisation en pendentifs par les humains, les demi-humains et les humanoïdes de grande stature.

Pierres précieuses

(valeur de base 500 po)

01-07	Aigue-marine
08-14	Corail noir
15-21	Danse-flamme
22-28	Euclase
29-36	Goutte de pluie
37-44	Grenat
45-52	Héliodore
53-59	Orbaline
60-67	Péridot
68-75	Perle
76-81	Roussine
82-88	Sphène
89-95	Spinelle
96-00	Topaze

Aigue-marine : Une forme dure et transparente de béryl vert-bleu. L'aigue-marine se rencontre dans tout le Nord, où sa dureté en fait une gemme adaptée aux tribus barbares nordiques.

Corail noir : Un corail très sombre, similaire à la peau d'ange sauf en ce qui concerne sa couleur solide, également appelé corail de nuit. Il est utilisé en joaillerie sous forme de brindille ou de branche polie, à moins d'être taillé en cabochon.

Danse-flamme : Nom par lequel la rhodisite est communément connue. C'est une gemme extrêmement rare qui se trouve en petits cristaux ou fragments utilisés par les lapidaires quand des gemmes à facettes peuvent en être extraites.

Euclase : Une gemme rare trouvée en petits cristaux déjà clivés allant de l'incolore au jaune pâle, jaune vif, vert pâle et bleu, cette dernière teinte étant la plus recherchée (des exemplaires de valeur seront de l'euclase bleue).

Goutte de pluie : Nom donné à la cassitérite, en particulier aux cristaux sans impureté et incolores ou aux zones de ce type dans des cristaux plus grands brun sombre. Elle peut produire de petites gemmes à facettes dures et durables. Les pierres sont généralement façonnées en larmes polies comme du velours, pour être utilisées sur des capes et d'autres vêtements, d'où leur nom. La version colorée a moins de valeur et est connue sous le nom d'étain des rivières.

Grenat : Une classe générale de cristaux allant du rouge sombre au violet. Les grenats sont normalement isométriques de forme, avec 12 ou 24 faces pour un cristal typique, bien que des cristaux à 36 ou 48 faces aient été trouvés. On les trouve dans les Royaumes dans les roches métamorphiques, les marbres et les granites, et ils sont extraits d'un certain nombre de lieux dans le Nord.

Héliodore : Une variété jaune sombre de béryl doré allant du jaune verdâtre au jaune rougeâtre et produisant des gemmes à facettes de taille moyenne à grande.

Orbaline : Nom courant de la bénitoïte dans les Royaumes. C'est une pierre relativement tendre qui se trouve généralement en fragments. Elle peut produire des gemmes à facettes, allant du bleu à l'incolore, généralement petites.

Péridot : La version translucide de l'olivine est généralement d'apparence vert olive. On la trouve normalement dans les basaltes et dans les autres dépôts de quartz. Le péridot est souvent utilisé dans les sorts d'abjuration et les objets qui offrent une protection contre les sorts et les enchantements.

Perle : Produit des huîtres et d'autres mollusques, la perle est formée de couches d'aragonite constituées autour d'un corps étranger ou d'une autre substance irritante. La plupart des perles sont blanches dans les Royaumes, bien qu'il y ait de rares (et plus chères) versions qui sont de couleurs différentes (les arc-en-ciel et les noires sont les plus recherchées). Les perles d'une taille exceptionnelle (7,5 cm et plus) sont généralement abîmées ou ont moins de valeur pour d'autres raisons, bien que, dans un cas, une énorme perle ait été enchantée et transformée en une boule de cristal.

Roussine : Autre nom de la microlite dans les Royaumes. Cette gemme, allant du brun sombre rougeâtre au brun pâle produit de petites pierres à facettes très appréciées dans le Nord pour la décoration des épées et des harnachements, en raison de leur durée de vie.



Sphène : Une gemme tendre et fragile (et, comme la scapre, facilement exploitable par des tailleurs non compétents) aux diverses teintes allant du jaune au vert. Un beau vert émeraude est la nuance la plus recherchée. Les cristaux de sphène peuvent être taillés en de magnifiques gemmes facettées et étincelantes d'une taille petite à moyenne.

Spinelle : Non originaires du nord, les spinelles viennent dans ces régions par les commerçants du sud et les visiteurs venant de Kara-Tur. Les spinelles rouges sont réputés venir des pays désertiques, tandis que les bleus viendraient de l'est et les rares verts des jungles de Chult. Toutes les variétés sont transparentes et se portent très bien.

Topaze : Une gemme transparente dorée qui se trouve en grands cristaux dans des dépôts de granite. Occasionnellement jaune ou brune, elle devient rose si elle est exposée à une haute température. La topaze est très dure et se porte bien. Elle est utilisée comme gemme d'incrustation dans des objets qui offrent une protection contre les effets magiques.

Gemmes

(valeur de base 1.000 po)

01-03	Améthyste de Shou Lung
04-11	Corbinare
12-18	Jade de sépulcre
19-26	Jasmale
27-34	Larmes rouges
35-42	Lingot de lune
43-50	Opale
51-55	Opale d'eau
56-63	Opale de feu
64-71	Opale noire
72-79	Orblène
80-87	Orle
88-91	Saphir
92-94	Topaze de Shou Lung
95-00	Zendalure

Améthyste de Shou Lung : Un corindon plus proche des rubis et saphirs que de l'améthyste occidentale. L'améthyste de Shou Lung tire son nom de sa profonde couleur pourpre. Elle est réputée venir de l'extrême-Orient, les pays de Kara-Tur, où elle est utilisée pour protéger la vie des nobles.

Corbinare : Une variété noire et vitreuse de la tourmaline, également appelée schorl. Elle est hautement appréciée dans le Nord, un peu moins dans les autres pays, où elle est rare et n'a que peu de valeur. La corbinare est communément utilisée pour les travaux d'incrustation sur des dagues, des boucles, etc.

Jade de sépulcre : Rare et hautement recherché dans les Royaumes, ce jade a été longtemps enfoui et a viré au rouge ou au brun. Le jade de sépulcre peut également virer au vert si des objets en bronze sont enterrés près de lui ; le jade d'une telle couleur n'a pas plus de valeur que le jade normal.

Jasmale : Une gemme durable et très dure se trouvant sous la forme de petites veines ou (très rarement) dans de grands dépôts dans les Pics du Tonnerre et dans l'Épine Dorsale du Monde. Elle est si dure qu'elle peut prendre un tranchant et peut même être travaillée en une petite arme non métallique. Quand il est poli, le jasmale piège la lumière solaire ou celles des torches et, bien qu'il reste lui-même transparent et incolore, il produit un halo de lumière ambrée. Le jasmale est généralement taillé en cabochon, et apparaît ainsi sous la forme d'un petit globe vitreux de lumière orange quand il est porté sur une cape ou une tunique.

Larmes rouges : Gemmes uniques aux Royaumes, où les légendes disent qu'elles sont les larmes versées par les amantes pour leurs hommes tués au combat, remplies de rouge par le sang versé par les morts. Les larmes rouges sont des cristaux vitreux en forme de larme d'une couleur orange ardent, rouge cerise ou sang écarlate, inhabituellement vive. La plupart de ces gemmes se trouvent dans des mines profondes et des ravins, où les vieilles roches ont explosé. Elles sont également appelées les pleurs de Tempus.

Lingot de lune : Cristaux opaques et blanc perle qui se trouvent dans les zones désertiques et tropicales des Royaumes. Le lingot de lune est naturellement grand et rectangulaire (avec des coins arrondis) et possède une surface lisse et brillante, aussi quand on en trouve, les spécimens, une fois bien lavés, sont immédiatement utilisables comme gemmes ; la taille n'est nécessaire que si des fragments sont trouvés. Le plus grand lingot de lune connu sert de couvercle au coffre d'un roi inconnu dans un tertre situé dans les Landes des Trolls, et il fait approximativement 2,1 m de long, mais la plupart avoisinent les 30 cm de long et les 10 cm de largeur.

Opale : Une gemme opaque et lisse, généralement bleu pâle avec des taches vertes et dorées. Sa nuance lui a valu le surnom de "pierre de miel" et elle est très appréciée dans le Nord. Le plus grand spécimen existant connu, un énorme morceau de roche de 15 cm de diamètre, est en possession du Roi Azoun IV de Cormyr.

Opale d'eau : Une opale limpide et incolore avec un jeu de couleur. Elle est rare et estimée dans les Royaumes, où elle est utilisée dans les objets de scrutation comme décoration. Les opales transparentes sans jeu de couleur sont connues sous le nom de hyalite et sont considérées comme inférieures (ce sont les variantes de cette gemme qui valent moins).

Opale de feu : Une gemme brillante rouge orange, en général solide ou avec des paillettes dorées ou verdâtres. Se trouvant généralement à proximité de sources d'eau chaude ou d'une activité de geyser dans les Royaumes, les opales de feu sont souvent enchantées et utilisées pour fabriquer des *heaumes de brillance*.

Opale noire : Une variété verdâtre d'opale avec des taches noires et des paillettes dorées. Se trouvant généralement dans d'anciennes sources d'eau chaude, la gemme subit généralement un polissage au tonneau et est taillée en cabochon. Le dicton du Nord "noir comme une opale noire" ne signifie pas du tout, en fait, très noir (ou mauvais), et est utilisé pour décrire des roublards ou des individus similaires au bon cœur qui seraient embarrassés par les éloges.

Orle : Une gemme supposée être unique au nord, où elle ne se trouve que dans les "cavernes bleues", comme celles de Wheloune. L'orle se trouve dans des roches plus tendres, sous la forme de cristaux symétriques, aux arètes vives et en forme de fuseau, d'une couleur rouge (parfois fauve ou orange). Les orles de couleur rouge sont les plus recherchées, et certains amateurs préfèrent porter des cristaux naturels non travaillés plutôt que des gemmes facettées.

Saphir : Un brillant corindon bleu transparent. Les saphirs varient du bleu pâle et limpide à l'azur éclatant. Ils sont réputés augmenter les capacités magiques et sont donc utilisés dans la production et la décoration des lames magiques.

Topaze de Shou Lung : Un corindon jaune ardent, de nouveau importé vers les Royaumes occidentaux par des voyageurs venant de Shou Lung et des autres mystérieuses nations de l'Orient.

Zendalure : Une gemme actuellement inconnue à l'extérieur des Royaumes, où elle se trouve en grands (5 à 15 cm de diamètre) cristaux en forme d'œufs dans les coulées de lave solidifiées. Ces cristaux mouchetés blanc bleuté sont polis pour prendre un éclat vitreux et sont le plus souvent vus comme incrustations et minuscules cabochons dans des anneaux, des boucles d'oreille et des pendentifs.



Joyaux

(valeur de base 5.000 po)

01-06	Amarathe
07-17	Beljurile
18-28	Diamant
29-39	Émeraude
40-42	Émeraude de Shou Lung
43-44	Esseulite
45-55	Hyacinthe
56-66	Larmes de Roi
67-77	Rubis
78-85	Rubis étoilé
86-92	Saphir étoilé
93-100	Saphir noir

Amarathe : Connue également comme la pierre-bouclier, c'est une gemme étincelante, tendre et blanc verdâtre ou vert très pâle. On la pense unique aux Royaumes, et elle se trouve sous la forme de petits nodules ou mottes dans les strates rocheuses profondes. Trop tendre pour bien se comporter dans des emplacements exposés (comme des anneaux, le sommet d'un bâton ou d'un heaume décoré), elle sert magnifiquement comme gemme incrustée dans de grands bijoux pour le corps ou d'autres endroits protégés. La pierre-bouclier attire et absorbe l'électricité dans un rayon de 3 mètres, et peut être utilisée pour protéger celui qui la porte ou ceux qui l'accompagnent. Une sphère d'un diamètre de 2,5 cm d'amarathe (la variété la plus courante) absorbera jusqu'à 6 points de dégâts électriques, de telle manière qu'un grand nombre de pierres-boucliers portées en collier pourraient absorber un *éclair* naturel ou magique, le choc électrique d'une anguille, etc. Au cours de l'absorption, la pierre est consumée, se vaporisant au rythme de 2,5 cm de diamètre par 6 points de dégâts absorbés. Si une attaque excède la capacité d'une ou d'un groupe de pierres-boucliers, elles se vaporiseront toutes, et les points de dégâts en excédent seront subis par les créatures ou les objets à proximité.

Beljurile : Actuellement inconnue à l'extérieur des Royaumes ; on les y trouve sous la forme de pierres à la surface lisse et de la taille d'un poing, asymétriques mais grossièrement sphériques. Les beljuriles sont durables et très dures ; en tailler une use généralement plusieurs panoplies d'outils métalliques, aussi sont-elles généralement portées en plaques pectorales ou sur les épaules, et sont assemblées avec des crochets. Normalement d'un vert marin sombre et plaisant, la beljurile flamboie périodiquement d'une lumière étincelante, clignotante et brillante. Cette décharge attire l'œil plaisamment dans un grand hall illuminé de chandelles ou dans une salle de danse avec des lanternes, mais dans une chambre sombre ou dans une nuit obscure, elle est éblouissante. La beljurile absorbe aléatoirement une certaine énergie calorique, lumineuse et vibratoire de son environnement (jusqu'à 9 mètres de distance) sans annuler cette énergie et, périodiquement — généralement une fois par heure, mais cela varie de pierre en pierre, quels que soient la taille et l'âge et ce pour aucune raison connue — elle décharge cette énergie stockée en un "flash". La décharge est silencieuse et froide ; les étincelles produites sont peu nombreuses et ne portent pas une forte charge électrique. Les beljuriles sont parfois utilisées dans des expériences par des mages, des alchimistes et des artisans, mais elles ne se sont pas encore avérées d'une quelconque utilité en tant que source de pouvoir. Les beljuriles sont souvent utilisées comme lampes d'avertissement ou comme feux de nuit par les riches. Elles se trouvent dans les roches anciennes, généralement dans de l'argile bleue. Aucun spécimen plus grand ou plus petit de manière significative que la taille du poing n'a été encore trouvé.

Diamant : Une gemme limpide et dure qui peut être blanc bleuté, bleu sombre, jaune ou rose. La plus dure des gemmes, et parmi celles ayant le plus de valeur, le diamant se trouve dans des endroits disséminés dans toutes les montagnes nordiques. Nombre de ces endroits sont très loin sous terre, les rendant accessibles uniquement aux nains et aux races souterraines qui les échangent avec la surface contre d'autres marchandises. Les diamants sont occasionnellement pulvérisés et utilisés dans les écrits magiques, ainsi que dans des objets comme le *heaume de brillance*.

Émeraude : Béryl vert brillant, l'émeraude possède un clivage suivant des lignes droites similaire à une boîte, et est souvent montrée avec une taille rectangulaire une fois finie. Les émeraudes sont souvent reliées à la santé, aussi sont-elles utilisées dans la production et la décoration d'objets qui aident magiquement la santé.

Émeraude de Shou Lung : Une variante bien plus dure et plus brillante que l'émeraude occidentale. L'émeraude de Shou Lung est appelée la pierre des bureaucrates dans les pays fabuleux de Kara-Tur. Les légendes disent qu'il y en a trois, mais comme il y a au moins une douzaine cachées dans tout l'Occident, cette affirmation est considérée comme un mythe. Quoi qu'il en soit, cette brillante pierre verte est hautement appréciée.

Esseulite : Une petite gemme changeante, arc-en-ciel et iridescente. Les nuances fluides des couleurs apparaissent presque liquides sous une lumière normale. Les esseulites sont extrêmement rares et sont utilisées pour le sort de *gemme de retour*. Toute esseulite trouvée sera une gemme solitaire parmi d'autres ; on ne peut jamais en trouver plus d'une dans un même endroit et au même moment.

Hyacinthe : Également appelée jacinthe, cette gemme orange ardent est apparentée au saphir et aux autres corindons. Elle ne se trouve que dans les Royaumes (dans les autres plans primaires, une variété inférieure de grenat ou essonite porte ce nom). Les hyacinthes semblent irradier de leur propre lumière vacillante, ce qui leur donne leur autre nom, gemmes enflammées. Les hyacinthes sont utilisées pour produire et décorer des objets qui protègent contre le feu (comme les anneaux de *résistance contre le feu*).

Larmes de roi : Appelées parfois larmes gelées ou pleurs de liche, elles ne sont connues que dans les Royaumes, et elles y sont rares. Ces pierres, limpides, en forme de goutte, lisses et effroyablement dures (quasiment incassables même avec un marteau et une forge), sont réputées être les larmes cristallisées de rois nécromants morts depuis longtemps. Dans chaque gemme on peut voir ce que le roi éploré aimait il y a longtemps ; dans certaines il s'agit de femmes ; dans d'autres, ce sont des pays maintenant perdus et oubliés ou ayant subi de grands changements avec le temps ; dans d'autres encore, ce sont des rêves. La véritable nature de ces pierres et des images vues en leur sein est inconnue, mais les sages placent ces pierres au-dessus de toutes les autres.

Rubis : Un corindon allant du cramoisi clair au cramoisi sombre. Plus le rouge est sombre, plus la pierre a de valeur, aussi les variantes ayant plus de valeur sont elles facilement identifiables. Les rubis sont supposés porter chance, selon les superstitions en vigueur autour de la Mer des Étoiles Déchues. Dans la recherche magique, les rubis sont souvent pulvérisés pour produire une poussière et des encres magiques. Ils sont également utilisés comme décoration sur des objets tels que les *heaumes de brillance*.

Rubis étoilé : Une variante du rubis. Le rubis étoilé est plus translucide, avec un rehaut en forme d'étoile blanche en son

centre. Sur une centaine de rubis, un seul est étoilé.

Saphir étoilé : Une variante précieuse du saphir. Le saphir étoilé est plus translucide, avec un rehaut en forme d'étoile blanche en son centre. Les saphirs étoilés sont utilisés dans la fabrication et la décoration d'objets qui offrent une protection contre la magie. Sur un millier de saphirs, un seul est étoilé.

Saphir noir : Une variété rare de saphir. Le saphir noir est d'un noir riche et profond, avec des rehauts jaunes ou blancs. Les saphirs noirs viennent pour la plupart du Sud, en particulier de la Grande Fissure, et sont très appréciés par les nains.

Pierres dures

01-06	Agate irisée (2 po)
07-12	Albâtre (5 pa)
13-18	Archon (2 po)
19-24	Écume (2 po)
25-30	Ivoire (1-5 po ; en fonction de la qualité)
31-36	Ivoire de calao (7 pa)
37-42	Lumachelle (26 pa)
43-48	Luspyle (3 po)
49-54	Marbre (3 po)
55-60	Pierre de pipe (1 po)
61-66	Psaedros (6 pa)
67-72	Saponite (9 pa)
73-78	Serpentinite (3 po)
79	Métal stellaire (10.000 po)
80-85	Sulabre (7 pa)
86-91	Tempskya (1 po)
92-95	Turritelite (8 pa)
96-00	Xylopale (22 pa)

Les prix sont donnés par unité de 450 grammes. Pour la détermination d'un trésor, le nombre donné est celui d'unités de 450 g et non celui de pierres individuelles.

"Pierres dures" est un terme générique donné aux substances naturelles appréciées pour leur apparence qui se trouvent en grandes quantités et se prêtent facilement à la sculpture. De telles découpes peuvent prendre la forme d'écrans et de panneaux, d'incrustations dans les meubles, de figurines, de coupes et de plateaux, de couvertures de livre, de sphères, de scarabées, de grains et d'anneaux. Des œuvres artistiques peuvent également être gravées dans des gemmes (intailles) ou des pierres peuvent également être sculptées de manière à ce que l'œuvre apparaisse en relief (camées). Les camées sont presque uniquement faits dans des coquillages.

Dans les Royaumes, nombre des gemmes ayant le moins de valeur, se trouvant en forme massive, sont débitées en pierres si cela leur donne une valeur supérieure (les couleurs et les textures les plus désirables, les compositions sans impureté) et dans le cas contraire, elles sont vendues au poids pour la sculpture. Ces gemmes comprennent le jade (jadéite et néphrite), la calcédoine, l'agate, l'œil de tigre, le jaspe, l'idocrase, le grossular, la rhodonite, le béryl, la tourmaline, le cristal de roche, le quartz rose et la serpentine. Les minéraux plus faibles (plus tendres et/ou plus fragiles) utilisés pour la sculpture comprennent l'ambre, le jais, l'obsidienne, la pierre de lune, la turquoise, la malachite et l'opale (ces pierres plus faibles sont rarement utilisées à moins d'avoir une valeur joaillière basse).

La serpentine, par exemple, va des belles gemmes facettées à la variété vert sombre utilisée dans les écrans décoratifs, les incrustations dans les meubles, et dans des objets comme le hibou de serpentine. Cette variété est généralement connue sous le nom de "porphyre vert antique" et est également appelée la "serpentinite", aussi apparaît-elle dans la section "pierres dures" de ce texte.

Agate irisée : Une variété massive de l'agate, énormément utilisée dans les temples pour son effet ; ses couleurs vives ne peuvent être vues quand la lumière passe à travers.

Albâtre : Forme blanche, de texture fine mais fragile, du gypse (plâtre). Elle a des utilisations ornementales dans les structures intérieures dans les Royaumes.

Archon : Le nom sous lequel le Blue John (fluorite) est connu dans les Royaumes.

Ecume : Parfois connue sous le nom de serpiolite, elle est utilisée dans les Royaumes pour de petites sculptures et pour les pipes. Blanche et poreuse, elle est légère et peut de ce fait être extraite et transportée en gros blocs sans beaucoup d'équipement.

Ivoire (ou dentine) : La substance qui constitue les dents de tous les mammifères. Dès que les dents ou les défenses sont assez grandes, elles peuvent être utilisées pour la sculpture — ainsi, l'ivoire vient des dents de l'hippopotame et du cachalot, et des défenses de l'éléphant, du morse, du narval et du sanglier. De minuscules quantités d'ivoire fossile (des éléphants, mastodontes et tigres à dents de sabre préhistoriques) peuvent également se trouver. L'ivoire vient également d'autres créatures comme les béhémoths, les mamouths et les ombres des roches. Les défenses de licorne, il faut le noter, ne sont pas utilisées pour la sculpture décorative, et leur prix atteint plusieurs milliers de pièces d'or pour les alchimistes. Le prix de l'ivoire dépend de sa dureté et de sa résistance, de sa couleur et de toute tache de couleur, et du brillant ou de la surface utilisable. Les prix dépendent des préférences courantes ; ce qui est particulièrement apprécié dans un endroit à une époque donnée peut être extrêmement bon marché n'importe où ailleurs et à n'importe quel autre moment.

Ivoire de calao : Ce n'est pas du tout de l'ivoire, mais plutôt une matière provenant du bec du calao.

Lumachelle : Connue également sous le nom de marbre de feu, il s'agit d'une variété rare de marbre fossile brun sombre, contenant de petits escargots irridescents ressemblant à des opales (lumachella signifie "petits escargots").

Luspyle : Autre nom de la magnétite dans les Royaumes ; elle est utilisée dans les temples pour ses propriétés — c'est-à-dire qu'un fidèle agenouillé trouvera ses armes et son équipement ferreux adhérant au sol avec une traction significative (mais pas insurmontable).

Marbre : Également appelé calcite, il est largement utilisé dans les Royaumes pour ses colorations magnifiques, son aptitude à être poli, et son abondance. Il est extrêmement lourd, mais il est facilement extrait avec des dimensions précises sans fracture ni déchet.

Métal stellaire : Autre nom pour les météorites. Ces pierres sont rares. Les forgerons des Royaumes ont maîtrisé les techniques pour les forger (ajoutant de petites quantités d'alliages de métaux plus courants) afin de faire des armes d'une grande force et d'une grande durabilité ; d'où le prix élevé de cette matière. Les petites pièces sont parfois découpées en tranches et polies pour pouvoir être incrustées.

Pierre de pipe : Une pierre tendre et à la taille facile, de couleur brune à rouge. Elle est également connue sous le nom de catlinite.

Psaedros : Autre nom de la lépidolite. C'est un mica tendre allant du rose au mauve, utilisé pour des sculptures à bas prix. Avec le temps, sa couleur se ternit.

Saponite : Trop fragile et trop tendre pour une taille fine, elle se travaille facilement par des mains non compétentes, et peut aisément prendre un éclat chaud et vitreux.

Serpentinite : Nom sous lequel le porphyre vert antique est connu dans les Royaumes.



C'est la variété la plus courante de la serpentine.

Sulabre : Le nom sous lequel l'argilite (ou ardoise) est le plus couramment connue. Elle est largement utilisée pour des sculptures peu coûteuses. Elle est tendre et grise, se découpant facilement en plaques, et elle est peu chère en raison de sa couleur et sa texture.

Tempskya : Une forme de quartz que nous connaissons sous le nom de bois silicifié ; le bois silicifié connaît une grande variété de couleur (du blanc au noir, en passant par le rouge, le jaune, le fauve, le brun et parfois le rose), et comme le bois naturel, varie en taille de la brindille à l'énorme grume. Certains sont difficiles à polir en raison des différences de dureté à la surface de la tempskya, et la plupart ont des fissures ou des inclusions de quartz limpide, d'opale ou de calcédoine. Les tempskyas de couleur et de grain agréables sont parfois polies et taillées en cabochons pour des décorations personnelles, mais elle est généralement découpée en tranches plates, polie et adaptée au travail de marqueterie.

Turritelite : Un type d'agate consistant en de nombreuses petites coquilles silicifiées. Les coquilles sont d'apparence conique et hélicoïdale, faisant moins de 2,5 cm de long. La roche a une couleur brun sombre. Elle est extraite en tranches et est utilisée pour l'incrustation ou pour des placages (comme alternative bon marché au marbre).

Xylopale : Nom commun pour le bois opalisé ou lithoxyle ; il est fortement apprécié, et est généralement transformé en couvertures de livre, polies, pour les collectionneurs, etc. Dans les qualités les meilleures, il est plus souvent utilisé pour des incrustations dans des tables ou des décorations personnelles.



Signe héraldique personnel du Haut Impercepteur de Baine

Coquillages (prix par exemplaire)

01-07	Abalone (5 pa/450 g)
08-14	Conque (10 po)
15-21	Galéodée épineuse (50 po)
22-28	Galéodée flamboyante (50 po)
29-35	Galéodée noire (45 po)
36-42	Galéodée rouge (20 po)
43-48	Galéodée sardonyx (40 po)
49-55	Nacre (1 po/450 g)
56-62	Nautile (5 po)
63-69	Ormeau (10 po rouge, 25 po vert)
70-70	Porcelaine étoilée (4.000 po)
71-73	Porcelaine opalescente (100 po)
74-78	Porcelaine perle (20 po)
79-85	Porcelaine tigrée (10 po)
86-90	Shambos (1-5 po par plaque)
91-94	Troque (4 po)
95-98	Turbo (2 po)
99-00	Unio (1 po)

Les coquillages sont appréciés pour leurs couleurs vives (qui souvent s'évanouissent à la lumière du soleil). Ils sont rarement utilisés comme monnaie, mais les spécimens rares sont vendus à des prix élevés aux collectionneurs (par exemple la "porcelaine étoilée"). De tels coquillages sont considérés comme des gemmes au niveau de la valeur, mais seulement par les collectionneurs. Gardez à l'esprit que ces prix et ces valeurs de revente pour les coquillages rares varient grandement.

Quelques notes sur les éléments du tableau : Le prix donné pour les conques n'est justifié que pour les grands spécimens sans défaut, utilisables pour faire des camées ; les prix des porcelaines varient selon la couleur, le dessin et la rareté, de 10 po pour la pâle "porcelaine tigrée", spécimen noir et blanc, à 4.000 po pour l'étoilée ; les diverses espèces de galéodées sont appréciées pour faire des camées.

Note spéciale concernant le troque ("coquillage à grand sommet") et le turbo ("colimaçon vert") : Les prix donnés ne sont valables que pour les spécimens géants et, pour les turbos, que ceux ayant été polis jusqu'à une nuance perlée. Les coquillages plus petits des deux espèces se vendent pour 5 pc par 450 grammes, et sont taillés et polis pour être vendus en tant qu'abalone (la matière ordinaire perlée utilisée pour le travail d'incrustation, les boutons, etc.) ou, s'ils ont une "teinte feu", sont vendus en tant que nacre pour des usages similaires.

Le shambos est le nom donné à la carapace de tortue des eaux tropicales. Une seule carapace intacte peut produire 37 plaques séparées si elle est manipulée correctement. Treize de ces plaques sont valables pour un travail de joaillerie, et sont connues sous le nom de "lames". Les 24 restantes sont de peu de valeur et sont généralement endommagées par l'activité de la tortue pendant sa vie. Les plaques sont séparées du squelette de l'animal par la chaleur, mais le feu doit être manipulé avec compétence, car une chaleur excessive assombrirait la couleur de la carapace, lui interdisant tout usage ornemental.

Les coquilles d'unio sont des moules perlières d'eau douce inhabituellement grandes, draguées au filet dans les rivières pour faire des boutons et pour des usages similaires. Les jetons de jeu dans les Royaumes sont souvent fabriqués dans cette matière.

Objets d'art

Les tableaux standards pour les objets d'art sont fournis à la page 154 du *Guide du Maître*. Le tableau suivant donne plus de détails sur des objets individuels et peut être utilisé comme tableau optionnel de la version du GdM.

Ce tableau n'est pas recommandé pour les grands trésors et les nombres importants d'objets d'art, mais il ajoutera un niveau de détails pour de petites découvertes et donnera peut-être aux personnages des objets utiles et uniques. Quand un objet est pris, rayez son numéro sur la liste. Remplacez-le par un objet de votre cru (ou par un autre d'une valeur similaire) ou passez au numéro suivant sur la liste, si le premier numéro est obtenu une nouvelle fois.

Jet 1d100 — Objet et valeur

01 : Une boucle de ceinture, avec un dessin d'épée enflammée en argent légèrement terni (valeur 1 po).

02 : Un tube à parchemin, sculpté dans de l'ivoire avec des extrémités en métal plaqué or (valeur 3 po).

03 : Un talon de botte seul, plaqué argent, avec un dessin estampé en volute ornementale. Le talon est fatigué et usé (valeur 1 po).

04 : Une grande coupe en bon état, faite en or ciselé et percé, avec un motif figurant des dragons bondissants combattant des guerriers armés de lances (valeur 30 po).

05 : Un petit verre tout seul fait en électrum et travaillé en fausses écailles avec quatre bosses circulaires, le centre de chacune d'en-

tre elles étant une griffe tenant un petit (valeur 20 po) héliotrope (valeur totale 150 po).

06 : Un peigne doré, son manche est sculpté en forme de tête de dragon, avec un rubis d'une valeur de 1.000 po incrusté dans un œil (valeur totale 1.100 po).

07 : Une dent en or, du style "plombage grossier" (valeur 2 po).

08 : Un coffre, 1,8 m de haut sur 30 cm de large et 60 cm de long, avec des gonds et un loquet en or, fait d'ivoire sculpté travaillé avec un sommet en chanfrein. Une gigantesque scène de bataille recouvre ses flancs et son couvercle. Tous les personnages ont été individuellement sculptés et sont détaillés de manière exquise (valeur 75 po).

09 : Un dé à six faces, de 2,5 cm d'arête, en or martelé, avec des trous estampés pour les points (valeur 10 po).

10 : Un plectre pour instrument à cordes. Le plectre est un ovale en coquille d'ormeau polie, fixée à une têtière avec un dessin représentant la lune et les étoiles (valeur 2 po).

11 : Un sifflet de marine cannelé, avec un anneau au sommet pour une chaîne ou une corde, fait en or rouge (valeur 3 po).

12 : Un bracelet de pièces aquafondiennes percées (anneau en laiton avec 26 pa) (valeur 27 pa).

13 : Couvre-œil, sans chaîne ni lanière. C'est un rhomboïde d'or martelé incrusté d'un faux œil en saphir (valeur 1.000 po). Le saphir est entouré de deux croissants de pierre de lune polie (valeur 75 po chaque). Il est percé aux quatre coins pour des liens (valeur totale 1.500 po).

14 : Un masque mortuaire d'un noble, un visage de mâle barbu, fait en or martelé (valeur 44 po).

15 : 1-8 lingots d'argent (chacun est un rectangle plat épais de 5 cm, large de 5 et 25 de long, non terni) estampillés du symbole de Gond (valeur 25 po chacun).

16 : Une dague avec un manche doré, ce dernier ayant une gemme de vision incrusté (*GdM*, p 198). La dague se vend 250 po si le vendeur n'est pas conscient de sa propriété magique. Sinon traitez-la comme un objet magique (ce que le marché en voudra).

17 : Une boucle de ceinture en électrum, avec un insigne en croissant de lune (valeur 4 po).

18 : Un tube de parchemin fait en ébène sculptée avec des capuchons en plaqué argent. Dans chaque capuchon est incrustée une grande émeraude (valeur 1.000 po chacune) taillée en rose (valeur totale 2.300 po).

19 : Un tire-bouchon plaqué or, avec un héliotrope d'une valeur de 50 po serti à chacune des extrémités de la poignée (valeur totale 125 po).

20 : Une fibule de cape en argent, ayant la forme de la tête d'un griffon (vue de face, regardant vers la droite) avec un rubis d'une valeur de 1.000 po comme œil (valeur totale 1.100 po).

21 : Un bouchon de bouteille en liège attaché à une grande topaze brillante facettée par une résille métallique (valeur 900 po).

22 : Un pendentif consistant en une opale de feu (valeur 1.400 po) avec une fine chaîne dorée ras de cou (valeur totale 1.500 po).

23 : Un monocle fait d'une lentille en verre poli dans une monture en or, avec des côtés dotés d'attaches percées, mais sans ruban ou corde (valeur 30 po).

24 : Un ensemble d'outils de voleur, comprenant des passe-partout universels, un pied de biche, une corde cirée avec deux crochets et six fines piques en acier, une scie, des couteaux, deux petits sacs en velours noir, des gants et un masque en cuir noir, un grappin en fer avec une tige de 30 cm et un anneau au bout (valeur 30 po).

25 : Un plumier en or, tenu clos par un fermoir. Une scène montrant un scribe en train d'écrire un manuscrit, assis sur un tabouret au milieu des parchemins, est gravée sur le plumier. Le symbole de Déneïr est gravé sur la face opposée (valeur 6 po).

26 : Une boucle d'oreille en or avec une agrafe à ressort et une chaîne retenant un grand morceau irrégulier et poli d'un saphir limpide (valeur 5.000 po). Cette boucle d'oreille détecte la magie et l'alignement de toute créature vivante qui la touche. Elle indique l'alignement en changeant de couleur : LM = noir ; CM = rouge ; NM = orange; N = brun ; CN = or ; LN = gris acier ; NB = vert ; CB = bleu ; LB = blanc (c'est un objet magique, mais s'il est vendu sans que la magie soit vérifiée, il rapportera 5.000 po).

27 : Une chaîne, longue de 1,8 mètre, faite de maillons plaqués or, décoratifs, triplement entrelacés qui sont lourds et solides (valeur 80 po).

28 : Une châtelaine pourrissante en cuir et soie, avec des ciseaux plaqués or (valeur 3 po), un dé à coudre plaqué or (valeur 1 po), 6 clefs plaquées argent (2 pa chacune) et un porte-clefs en laiton et des lanières en cuir (valeur totale 6 po).

29 : Un coffre à bijoux en argent ciselé, dépeignant des scènes sylvestres avec des oiseaux sur des branches, devant et derrière. Le dessus du coffre est agrémenté d'une gravure d'une demoiselle peignant ses cheveux en regardant son reflet dans une mare (15 po).

30 : Un médaillon en électrum incrusté de cuivre, en forme de phénix s'élevant des flammes. Le médaillon est sphérique, de 10 cm de diamètre (valeur 4 po).

31 : Un bâton en chêne durci au feu, garni à sa base d'une ferrure en acier météoritique (valeur 25 po). La tête du bâton est sculptée en forme de cobra avec deux rubis valant 500 po chacun pour les yeux (valeur du bâton 1.025 po).

32 : Un bracelet fait de 46 minuscules (valeur 70 po) perles blanches enfilées sur un fil plaqué or, et attaché par un crochet barbelé et une boucle (valeur 3220 po)

33 : Une calotte ornementale en or martelé, ciselé en forme de lianes décoratives se croisant sans cesse et se rencontrant de nouveau (valeur 66 po).

34 : Une coupe de l'or martelé le plus fin, incrustée au niveau des lèvres d'un anneau de 12 minuscules (valeur 500 po chacune) émeraudes, ciselé et embossé d'anneaux aux motifs abstraits (anneaux s'entrecroisant, barres verticales et horizontales les entrecoupant) (valeur totale 6.250 po).

35 : Une statuette ~~en or~~ massif d'une vierge aux longs cheveux chevauchant une licorne cabrée (90 po).

36 : Une cloche et son battant en cristal rose taillé et poli (cloche 900 po, battant 160 po ; l'ensemble intact 1.200 po). La cloche et le battant sont reliés par un fin fil d'or.

37 : Un lourd candélabre (4,5 kg) fait en argent massif, maintenant noir et terne, avec quatre branches échelonnées modelées pour avoir l'apparence de tiges ondulées. Des fleurs ouvertes en argent sont disposées pour accueillir les bougies (valeur 5 po).

38 : Bracelets (2-20 boucles en or aux bords arrondis de 10 cm de diamètre) prévus pour être portés aux poignets et aux biceps (valeur 5 po chacun).

39 : Une balle dorée, déformé par l'usage mais toujours brillament polie. La balle est une sphère de 7,5 cm de diamètre en or massif (valeur 100 po).

40 : Statuette en ivoire sculpté d'un combattant en armure appuyé sur une épée large (valeur 40 po).

41 : Une jarretière consistant en neuf pièces d'or reliées par un fil d'or, duquel pend une frange en électrum s'étendant en six triangles. Chaque triangle se termine par une hyacinthe sertie polie (valeur 5.000 po chacune). La jarretière est liée par une bande



de cuir noire (pourrissante) (valeur totale 30.000 po).

42 : Une salière faite en or ciselé avec un bouchon en liège à la base. La salière a la forme d'un dragon d'or endormi enroulé autour d'un tas d'or (valeur 60 po).

43 : Une poignée d'épée faite d'or ciselé avec une peinture émaillée d'un faucon en vol au milieu de la poignée. Le pommeau de l'épée a la forme de la tête d'un faucon. La poignée est de nature ornementale, car elle est trop molle (or massif, et non un placage sur un métal plus solide) pour une utilisation au combat (valeur 30 po).

44 : Un flacon taillé dans du cristal de roche limpide, poli comme du verre. C'est un récipient en forme de tulipe avec une large base bulbeuse et on peut y boire en toute sécurité. Le flacon contient une pinte (valeur 120 po).

45 : Chope à bière de 30 cm, faite en terre insérée dans une structure en fer plaquée or avec une poignée et des panneaux latéraux décoratifs percés, en or, dépeignant des chasseurs sonnant du cor et leurs chiens harassant un cerf. La chope est sûre et contient 2 litres. Elle pèse 6,5 kg (valeur 85 po).

46 : Un livre avec une couverture en or martelé et des bordures en acier. Elles sont embossées et peintes de fins motifs répétitifs complexes en marge, avec pour scène centrale un guerrier muni d'une épée longue combattant un dragon, qu'il tient par la gorge. Le livre, écrit en thorass, est un Rôle des Héros ; une liste de noms maintenant oubliés avec leurs dates de naissance et de décès, leurs titres et rangs, et leurs actions (valeur 300 po pour les matériaux ; un sage le payera 900 po).

47 : Un gorgerin, en forme de croissant et sans ruban. La pièce principale est en acier plaqué d'un argent poli comme un miroir, légèrement terni, et portant le dessin, finement gravé, d'une étoile (3 po).

48 : Un ensemble d'épingles à cheveux dorées dotées d'héliotropes (chacun valant 50 po) en guise de têtes. Il y en a 2-8 (51 po chacune).

49 : Une chope, en corne polie noire et blanche, avec un couvercle et une base en argent (valeur 25 po).

50 : Un anneau de 12 clefs (pour des portes, des coffres, etc.). L'anneau est plaqué or, ainsi que trois des clefs (chacune vaut 3 po), six autres sont plaquées d'un argent, décoré et terni (chacune vaut 1 po), et les trois dernières sont plaquées d'électrum (chacune vaut 2 po). L'anneau vaut tout seul 6 po (valeur totale 27 po).

51 : Une flûte dorée, d'un travail délicat et polie comme un miroir (valeur 200 po).

52 : Une urne dorée, ciselée et gravée de motifs floraux en relief, peints avec des fleurs écarlates. L'urne est en excellent état. Elle est haute de 1,8 m et est conçue pour contenir un pied de fleur (p. ex. un rosier). Elle pèse 4,5 kg (valeur totale 25 po).

53 : Une sphère en or massif de 12,5 cm de diamètre avec un dessin en relief de quatre sylphes au milieu des nuages, tenant un miroir (une zone polie de la sphère). Les yeux des sylphes sont de minuscules rubis (valeur 1.100 po chacun) taillés en cabochon (la pièce entière vaut 8.680 po au total).

54 : Une couronne d'or jaune avec six spires élancées, un grand zircon (valeur 90 po) se trouvant à la base de cinq d'entre elles, et une gigantesque améthyste (5 cm de haut, valeur 1.000 po) à la base de la plus haute (celle du devant) (valeur totale 1.700 po).

55 : Un demi-masque de velours noir renforcé de cuir, sa bordure inférieure rehaussée de minuscules citrines en goutte d'eau. Il y a 16 petites citrines (valeur 50 po chacune) et 6 légèrement plus grandes (valeur 70 po chacune) (valeur totale 1.200 po).

56 : Un anneau de cheville fait de 12 minuscules plaques d'or, reliées par des fils dorés, et attaché par un crochet et une boucle. A chaque fil, sauf celui du fermoir, correspond une gemme, 11 en tout : 4 perles blanches (valeur 100 po chacune) ; 6 grenats violets (valeur 500 po chaque) ; 1 spinelle bleu sombre (d'une valeur de 500 po) (pour une valeur totale de 3.950 po).

57: Une pièce de jeu en forme de petit-homme, sculptée dans l'ivoire avec deux grains d'ambre (valeur 20 po chacun) comme yeux/décoration (50 po).

58 : Un anneau d'or sculpté et martelé avec un motif aux traits fins, figurant la griffe d'une bête imaginaire tenant une grosse aigue-marine (d'une valeur de 1.000 po) sphérique (valeur totale 1.025 po).

59 : Un hameçon décoratif voyant fait en or martelé et incrusté de gemmes, de 15 cm de longueur totale. Non religieux de nature, il est utilisé par certaines sociétés secrètes de pêcheurs à la ligne. Les gemmes sont les suivantes : 6 pierres de lune (valeur 50 po chacune) ; 8 améthystes (valeur 100 po chacune) ; 2 grenats rouges (valeur 100 po chacun) ; 2 perles roses (valeur 300 po chacune) ; 2 tourmalines vertes (valeur 100 po chacune) ; 6 œil de tigre (valeur 10 po chacun) (valeur totale 2.500 po).

60 : Une poignée de porte en acier plaqué or, en forme de serpent lové (valeur 12 po).

61 : Un passe-lacet en acier trempé avec une torsade métallique (et un chas) supportant une minuscule cornaline taillée en couronne (valeur totale 25 po).

62 : Un gant pour la main droite d'un grand humain avec des broderies sur son dos. Le piquage suit le dessin d'une vrille ondulante utilisant des grains et quelques gemmes comme boutons floraux : 8 perles blanches (valeur 100 po chacune) ; 1 péridot (valeur 500 po) ; 9 cristaux de roche en "larmes" (taillé en larme, éclat vitreux, valeur 60 po chacun) ; 1 opale (valeur 1.000 po). Le gant est en cuir et bon état (valeur totale 2.850 po).

63 : Un pot de chambre en cuivre, ciselé et embossé avec un dessin en relief d'un dragon rampant stylisé, avec deux émeraudes (1.000 po chacune) pour yeux (valeur totale 2.010 po).

64 : Vêtements en drap d'or, de taille humaine, avec une cape ample et une tunique allant jusqu'à la cheville, des manches évasées et une broderie complexe, marquée par les symboles de Waukyne. Les vêtements sont quelque peu usés et tâchés par l'âge (valeur 150 po).

65 : Un anneau en électrum décoré avec talent, incrusté de deux éclats d'obsidienne (valeur 5 po chacun) formant les yeux d'un diablotin rieur (valeur totale 15 po).

66 : Une fausse main, solide et non articulée, faite en argent, avec des croissants en ivoire en guise d'ongle (trois des ongles en ivoire valent 1 po chacun, un d'eux vaut 2 po et un autre 10 pa) (valeur totale 30 po).

67 : Un sac d'herboristerie, avec une vague odeur de moisi non identifiable. Le sac est en cuir râpé avec une olive en ivoire et une grande améthyste décorative (valeur 200 po) entourée par des anneaux de verroterie. Ces derniers sont maintenant usés et abîmés partiellement, et seule l'améthyste a une quelconque valeur.

68 : Un pied de cochon en bois doré avec trois grands ovales d'ambre incrustés (valeur 200 po chaque).

69 : 1-6 pointes de flèche en argent (valeur 5 pa chacune).

70 : Une grande épingle de corsage ornementale (sphère de 10 cm de diamètre) en laiton poli, en forme de licorne dormante. Une calcédoine (valeur 70 po) est incrustée pour figurer la corne (valeur totale 75 po).

71 : Un panneau mural haut de 6 m et large de 4,5 travaillé en laine teinte. La tapisserie consiste en fils grossiers sur un support de peaux animales raclées et cousues ensemble. Le panneau est moisi, mangé par les

mites, sale et imbibé d'eau, mais toujours impressionnant : une bordure de serpents dorés entrelacés encadre une scène où un roi barbu couronné attaque à cheval un sanglier avec une lance, entouré par ses courtisans. Neuf colombes noires volent en cercle dans le ciel au-dessus de leurs têtes, et des gemmes étincelantes se déversent de la gueule du sanglier. L'origine et la (les) signification(s) de l'œuvre sont inconnues (20 po sur le marché libre, 700 po pour un sage).

72 : Un bouclier en or martelé fixé sur une structure en bois, finement travaillé et émaillé d'une scène figurant un cavalier en armure qui chevauche à brides abattues, brandissant une lame courbe, tandis que des ennemis fuient vers le centre du bouclier. De nombreux châteaux et demoiselles sont figurés dans la bordure entourant la scène, sans doute des possessions gagnées par le guerrier. Le bouclier est intact et n'est manifestement pas fait pour le combat (il est trop lourd et trop fragile). D'une apparence magnifique, il est assez grand (haut de 1,2 m). Son origine et l'identité du combattant dépeint sont aujourd'hui inconnues (valeur 500 po).

73 : Trois couteaux de lancer identiques, plaqués argent (sur une structure en acier) et finement équilibrés, avec des plaques de sardonyx (chaque plaque vaut 150 po) incrustées de chaque côté du manche pour faire une poignée. D'apparence magnifique, ce sont également des armes plus pratiques que décoratives (valeur 320 po chacun).

74 : Un pique-bœuf consistant en un bâtonnet en fer plaqué or muni d'un crochet à une extrémité. L'autre extrémité est coiffée d'un grand (15 cm) rubis facetté en carré (valeur 9.300 po).

75 : Un miroir fait en électrum poli réfléchissant, dans une structure en argent. Le verso du miroir est ciselé en un dessin du visage d'une elfe souriante. Le miroir est conçu sans poignée (valeur 40 po).

76 : Un plateau fait dans une gigantesque coquille Saint-Jacques dorée et attachée à une base imitant une serre dans laquelle sont incrustés quatre ongles en obsidienne noire. Chaque ongle vaut 10 po et le plateau 80 po en tout.

77 : Un parfum dans un flacon en cristal taillé, haut de 15 cm avec un bouchon de 5 cm. Le flacon s'évase depuis la base jusqu'à un grand pan vertical sur le côté, puis se rétrécit en un col très fin. Le contenu est un parfum inconnu et musqué, mais plaisant (liquide odorant, vert et visqueux). Le flacon est scellé avec de la cire (valeur 12 po).

78 : Une harpe avec un chevalet marqueté d'ivoire et incrustée de deux zircons (chacun valant 50 po) servant de yeux à une tête sculptée au sommet de l'instrument. La harpe possède 40 cordes. Elle est intacte et jouable, avec un son magnifique. Le nom "Aurelin" est gravé en commun en bas du dos de l'instrument. Elle est construite en un bois d'un type inconnu et n'est pas magique (500 po sur le marché libre et jusqu'à 6.000 po à un barde).

79 : Une canne de 60 cm en bronze décoré de cercles en argent et de 16 grenats violets (valeur 500 po chacun), surmontée d'un énorme spinelle bleu sombre (valeur 900 po). L'autre extrémité du sceptre est un pommeau en or (valeur totale 8120 po).

80 : Une fine bande d'acier plaqué d'électrum et incrusté de deux saphirs étoilés taillés en cabochon (valeur 1.000 po chacun), de deux opales taillées en cabochon (valeur 1.000 po chacune) et d'une énorme opale noire centrale (valeur 2.000 po) (valeur totale 6.020 po).

81 : Un pot en or. Cette cruche au bec évasé a deux poignées, une de chaque côté, et ses parois sont gravées d'un dessin abstrait courbé horizontalement (valeur 45 po).

82 : Un plat en or ciselé et percé. Le plat est délicat et facilement endommageable, mais il est en bon état. C'est un grand ovale, de 60 cm de long sur 30 de large au point le plus large (valeur 300 po).

83 : Une couronne faite d'une épaisse bande souple d'or martelé, incrustée de 4 grandes (5 cm de diamètre, taillées en demi-cabochon) aigues-marines (chaque gemme vaut 800 po ; la couronne vaut globalement 3.500 po).

84 : Une tapisserie en laine et poils d'animaux, avec quelques brins de fil d'or. Elle est grande (large de 1,8 m et longue de 3,6 m) et dépeint trois vierges en jupe se tenant devant un jardin éclairé par la lune sous sept étoiles. L'origine et la signification de la scène sont maintenant oubliées et la tapisserie est dans un état médiocre (valeur 400 po, 800 po pour un sage).

85 : Un bracelet en or lourd avec six diamants blanc bleuté (valeur 5.000 po chacun) ; les bords du bracelet sont ornés de traits fins (valeur totale 30.100 po).

86 : 1-4 tuiles en terre cuite et vitrifiée, peintes de scènes avec des poissons. Des perles blanches (valeur 100 po chacune) sont incrustées en guise de yeux (un poisson par tuile).

87 : Un haubert de mailles de taille humaine fait en un métal météoritique brillant, à triple lien et huilée, en état optimal. Le haubert n'est pas magique mais il procure une CA 3 au porteur (valeur 400 po).

88 : Plates pour un cheval, avec une partie recouvrant la croupe, ciselée avec un motif floral. La protection est ancienne et fabriquée dans un fin acier bleu, meilleur que tout ce qui est disponible actuellement chez un forgeron humain (valeur 700 po).

89 : Un sarcophage/cercueil de bronze, revêtu d'électrum, à l'effigie d'une forme endormie. Le visage de l'effigie est pourvu d'incrustations en or. Ses orbites contenaient jadis des gemmes, mais elles ont disparu. Le cercueil contient des os humains, mais aucun trésor (valeur 900 po).

90 : Un fin bâton en bois doré, droit et approximativement cylindrique, surmonté d'une fleur éclose en or à une extrémité et d'un croissant de lune en or à l'autre. La baguette n'est pas magique (valeur 18 po).

91 : Un anneau d'or rouge martelé en un long rouleau ajusté pour ressembler à un serpent miniature s'enroulant autour du doigt du porteur. Deux minuscules rubis (valeur 90 po chacun) sont incrustés dans sa tête en guise de yeux (valeur totale 190 po).

92 : Une épée longue en acier plaqué argent. Une simple lame avec une garde en croix, avec un morceau de jais taillé en cabochon (valeur 500 po) serti au centre de la soie où les quillons se rencontrent (valeur totale 530 po).

93 : Un guerrier miniature fait en bronze avec une épée métallique (cassée et manquante). Les yeux du guerrier sont de minuscules turquoises facettées (valeur 5 po chacune). Le bouclier du guerrier comporte des incrustations d'argent. Très finement travaillé, avec une armure et des traits détaillés (valeur totale 20 po).

94 : Une chaîne en or attachée par un fil d'or à six plaques d'électrum, formant six paires assorties pour recouvrir la zone supérieure de la poitrine/des clavicules d'un humanoïde de taille humaine. Chaque plaque pectorale est incrustée d'un grand saphir facetté (1.600 po chacun, tous d'une taille et de dimensions parfaitement égales). De chacune de ces plaques pendent quatre chrysoprases identiques taillées en pyramide (vert émeraude, 80 po chacune). Le pectoral donnerait seulement une protection de CA 6, et semble être de nature ornementale (valeur totale 10.000 po).

95 : Une chope en laiton, sculptée et ciselée dans un large anneau de vagues déferlantes,



les gravures étant rehaussées d'émaux rouges. La chope est purement ornementale ; si du vin y est bu, l'alcool réagira avec le vernis pour produire un poison dangereux (ingestion type H). La poignée de la chope est incrustée de jade vert pâle, figurant la forme d'un djinn (valeur 400 po).

96 : 1-8 balles de soie roulées, liées avec des lanières de cuir et une couverture extérieure en toile. Les couches supérieures de soie sont pourries, mais les couches intérieures sont toujours bonnes. Colorée avec de vagues nuances pastels, la zone utilisable de chaque balle fait approximativement 1,2 m sur 6,3 de long (2 po chacune).

97 : Une faucille comprenant une lame en acier plaqué argent et un manche plaqué or. Le manche a été travaillé pour représenter une branche avec de nombreuses feuilles.

98 : Un manteau en velours noir, avec une doublure en soie noire, et décoré avec des étoiles en chapelet et des formes géométriques. Une pierre de lune est cousue au centre de chaque étoile : 36 pierres de lune d'une valeur de 50 po pièce. Le manteau fut créé pour un homme de grande taille et demande une fibule pour être porté correctement (valeur totale 1.800 po).

99 : Une balle de fourrures de loup argenté. Ce sont des peaux nettoyées et traitées, assemblées sous la forme de surcapes aux manches amples et ouvertes sur le devant, adaptées à l'hiver et au nord (1-10 fourrures, valant 50 po chacune).

00 : Un objet magique divers choisi par le MD, dans le *Guide du Maître* ou ailleurs.



Appendice 1 : Tableaux de Trésor



Tableau 84 : TYPES DE TRÉSOR

Type de Trésor	Cuivre	Argent	Or	Platine ou électrum*	Autres pièces	Gemmes	Objets d'art	Objets magiques
TRÉSORS DANS LES REPAIRES								
A	1.000-3.000 25%	200-2.000 30%	1.000-6.000 40%	300-1.800 35%	100-600 30%	10-40 60%	2-12 50%	N'importe quels 3 30%
B	1.000-6.000 50%	1.000-3.000 25%	200-2.000 25%	100-1.000 25%	100-400 20%	1-8 30%	1-4 20%	Armure, Arme 10%
C	1.000-10.000 20%	1.000-6.000 30%	— —	100-600 10%	100-400 10%	1-6 25%	1-3 20%	N'importe quels 2 10%
D	1.000-6.000 10%	1.000-10.000 15%	1.000-3.000 50%	100-600 15%	100-300 15%	1-10 30%	1-6 25%	N'importe 2 +1 potion 15%
E	1.000-6.000 5%	1.000-10.000 25%	1.000-4.000 25%	300-1.800 25%	100-600 20%	1-12 15%	1-6 10%	N'importe quels 3 + 1 parchemin 25%
F	—	3.000-18.000 10%	1.000-6.000 40%	1.000-4.000 15%	100-600 15%	2-20 20%	1-8 10%	N'importe quels 5 sauf arme 30%
G	— —	— —	2.000-20.000 50%	1.000-10.000 50%	— —	3-18 30%	1-6 25%	N'importe quels 5 35%
H	3.000-18.000 25%	2.000-20.000 40%	2.000-20.000 55%	1.000-8.000 40%	1.000-4.000 25%	3-30 50%	2-20 50%	N'importe quels 6 15%
I	— —	— —	— —	100-600 30%	100-600 25%	2-12 55%	2-8 50%	N'importe quel 1 15%
TRÉSORS INDIVIDUELS ET DE PETITS REPAIRES								
J	3-24	—	—	—	—	—	—	—
K	—	3-18	—	—	—	—	—	—
L	—	—	—	2-12	—	—	—	—
M	—	—	2-8	—	—	—	—	—
N	—	—	—	1-6	1-6	—	—	—
O	10-40	10-30	—	—	—	—	—	—
P	—	10-60	—	1-20	2-12	—	—	—
Q	—	—	—	—	—	1-4	—	—
R	—	—	2-20	10-60	2-20	2-8	1-3	—
S	—	—	—	—	—	—	—	1-8 potions
T	—	—	—	—	—	—	—	1-4 parchemins
U	— —	— —	— —	— —	— —	2-16 90%	1-6 80%	n'importe quel 1 70%
V	—	—	—	—	—	—	—	n'importe quels 2
W	—	—	5-30	1-8	—	2-16 60%	1-8 50%	n'importe quels 2 60%
X	—	—	—	—	—	—	—	2 potions au choix
Y	—	—	200-1.200	—	—	—	—	—
Z	100-300 —	100-400 —	100-600 —	100-400 —	100-300 —	1-6 55%	2-12 50%	n'importe quels 3 50%

* Au choix du MD

Pour utiliser le tableau 84, trouvez en premier la lettre donnée dans la description du monstre. Sur cette ligne, chaque colonne donne ensuite la chance en pourcentage qu'un type particulier de trésor apparaisse, avec son importance. Les trésors sans pourcentage sont automatiquement présents. Il faut choisir entre avoir ce type particulier de trésor présent (et la quantité) ou déterminer aléatoirement le résultat.

La première partie de la table (lettres A-I) donne les trésors qui ne se trouvent que dans les repaires. Ils sont de taille respectable et ont été accumulés par des créatures sociales (humains, orques, hobgobelins, etc.) ou par des créatures célèbres pour la taille de leur trésor (p. ex. les dragons).

La seconde partie donne des trésors possédés par des individus intelligents, ou qui se trouvent dans des repaires d'animaux intelligents ou de petits monstres. Ces trésors sont petits. Les créatures intelligentes emportent rarement de grandes quantités de liquide, tandis que celles non intelligentes font rarement l'effort de le ramasser. Quand un trésor individuel ou de repaire s'avère plus important que la normale, plusieurs entrées plus petites peuvent être créées pour faire un grand trésor d'ensemble.



Appendice 2 : Sorts de magicien par école

Un astérisque (*) indique un sort du Recueil de Magie.

Un double astérisque indique un sort de magie entropique décrit dans le Recueil de Magie.

Générale

Tour mineur (1)

Abjuration (AB)

Protection contre le mal (1)
Alarme (1) [Ev]
Annulateur insensé de Nahal** (2)
Bouclier du chaos** (2)
Chevaucher le vent* (2)
Protection contre la paralysie* (2)
Protection contre les tours mineurs (2)
Dissipation de la magie (3)
Dissipation du silence (3) [AL]
Entrave contre les morts-vivants (3)
Étanchéité à la Téléportation (3)
Immobilisation de vapeur (3)
Non-Détection (3)
Protection contre le mal, rayon de 3 mètres (3)
Protection contre les projectiles non magiques (3)
Délivrance de la malédiction (4)
Globe mineur d'invulnérabilité (4)
Manteau d'Ilyykur (4)
Renvoi de sorts mineur* (4)
Piège de feu (4) [EV]
Évitement (5) [AL]
Garde-fer (5) [AL]
Réduire la résistance* (5) [AL]
Refus de Von Gasik* (5)
Renvoi (5)
Sauvegarde* (5)
Coquille anti-magie (6)
Globe d'invulnérabilité (6)
Repousse-ombre (6)
Répulsion (6)
Bannissement (7)
Dissimulation (7) [IL]
Fouet protecteur de Khelben (7)
Piège à sorts (7) [AL]
Renvoi de sorts (7)
Esprit impénétrable (8)
Immunité de Serten contre les sorts (8)
Répartisseur aléatoire d'Hornung** (8)
Machine à sorts (8) [AL]
Aura élémentaire* (9) [EV]
Emprisonnement (9)
Épuration effulgente d'Elminster (9)
Invulnérabilité à un sort (9)
Sphère Prismatique (9) [CC]
Stabilisation** (9)

Altération (AL)

Agrandissement (1)
Altération des feux naturels (1)
Apnée* (1)
Catapulte (1)
Compréhension des langues (1)
Dispersion (1)
Effacement (1)
Fermeture (1)
Feu de Bengale* (1) [EV]
Feuille morte (1)
Lueur de cadavre (1) [N]
Lumière (1)
Lumières dansantes (1)
Mains brûlantes (1)
Message (1)
Métamorphose des liquides* (1)
Patte d'araignée (1)
Planeur plumeux de Murdock* (1)
Poigne électrique (1)
Poing de pierre* (1)
Réflection du regard (1)
Réparation (1)
Saut (1)
Signature magique (1)
Vapeur colorée (1)
Apparence altérée (2)
Bouche magique (2)
Changement sensoriel* (2)
Corde enchantée (2)
Déblocage (2)
Dissimulation aux morts-vivants (2)
Force (2)
Fracassement (2)
Instrument hanté (2)
Irritation (2)
Lame avide (2)
Lévitation (2)
Lumière continuelle (2)
Nuage de brouilard (2)
Or des fous (2) [IL]
Poches profondes (2)
Poigne terreuse de Maximilian* (2)
Pyrotechnie (2)
Ténèbres, rayon de 5 mètres (2)
Vent de murmures (2) [IL]
Verrou du magicien (2)
Vocaliser (2)
Cabane de Léomund (3)
Clignotement (3)
Dissipation du Silence (3) [AB]
Flux de feu** (3)
Forme ectoplasmique (3) [IL]
Globe Scintillant de Nchaser (3)
Hâte (3)
Infravision (3)
Lance de glace (3)
Langue des fous** (3)
Langues (3)
Lenteur (3)
Longue portée I* (3)
Lumière noire (3)
Minuscules météores de Melf (3) [EV]
Mur de vent (3)
Objet (3)
Page secrète (3)
Poigne rocheuse de Maximilian* (3)
Prestesse* (3)
Quadrature du cercle* (3)
Rafale (3)
Réalité alternative** (3)
Respiration aquatique (3)
Runes explosives (3)
Tromperie (3)
Vol (3)
Abri sûr de Léomund (4) [EN]
Bouclier de feu (4) [EV]
Brouillard dense (4)
Célérité de Mordenkainen* (4) [IN]
Croissance végétale (4)
Dilatation I* (4)
Extension I (4)
Longue portée II* (4)
Maîtrise de projectile (4)
Mémorisation de Rary (4)
Métamorphose (4)
Métamorphose d'autrui (4)
Motif arc-en-ciel (4) [IL]
Œil de magicien (4)
Peau de pierre (4)
Piège anti-phase (4)
Porte de feu (4)
Porte dimensionnelle (4)
Sphère d'Otiluke (4)
Transformation d'un caillou en rocher* (4)
Transformation de masse (4)
Vacuité (4) [IL]
Bulle d'air (5)
Coffre secret de Léomund (5)
Croissance animale (5)
Distorsion des distances (5) [CC]
Évitement (5)
Extension II (5)
Fabrication (5) [EN]
Façonnage de la pierre (5)
Forme ondoyante** (5)
Garde-fer (5) [AB]
Longue portée III* (5)
Passe-murailles (5)
Réduire la résistance* (5) [AB]
Sûreté (5)
Télékinésie (5)
Téléportation (5)
Transmutation de la pierre en boue (5)
Voyage fugace de Bowgentle (5)
Abaissement des eaux (6)
Bouclier entropique** (6)
Brume mortelle (6)
Contrôle du climat (6)
Désintégration (6)
Dilatation II* (6)
Élucubration de Mordenkainen (6)
Extension III (6)
Garde et défense (6) [EV, EN]
Glissement de terrain (6)
Griffes de l'ombre des roches* (6)
Magie des mirages (6) [IL]
Mot de Pouvoir : Silence (6)
Projection de l'image (6) [IL]
Reconstruction (6)
Séparation des eaux (6)
Sphère glaciale d'Otiluke (6) [EV]
Téléportation des morts (6) [N]
Transformation de Tenser (6) [EV]
Transmutation de l'eau en poussière (6)
Transormation de la pierre en chair (6)
Transparence (6)
De l'Œuf sort la Pierre* (7) [EN, EV]
Duo-dimension (7)
Évanouissement (7)
Façonnage de sort** (7)
Fouet protecteur de Khelben (7)
Gemme de retour (7)
Gravitée inversée (7)
Manoir somptueux de Mordenkainen (7) [CC]
Piège à sorts (7) [AB]
Porte de phase (7)
Rayon rubis d'inversion (7)
Sélecteur de hiatus d'Hornung* (7)
Statue (7)
Suffocation* (7) [N]
Téléportation sans erreur (7)
Transcurateur de la Simbule (7) [N]
Bateau-nuage* (8) [EN]
Ensevelissement (8) [EN]
Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim* (8) [N]
Machine à sorts (8) [AB]
Métamorphose universelle (8)
Nuage incendiaire (8) [EV]
Passage (8)
Permanence (8)
Sphère télékinésique d'Otiluke (8) [EV]
Verre d'acier (8)
Arrêt du temps (9)
Asile (9) [EN]
Changement de forme (9)
Disjonction de Mordenkainen (9) [EN]
Fragilité de cristal (9)
Marche-monde (9)
Sort d'assaut (9)
Stase temporelle (9)
Transfert de propriété* (9)
Transmutation glorieuse* (9)

Conjuration/Convocation (CC)

Armure (1)
Conjuration d'élément de sort* (1)
Familier (1)
Glisse (1)
Monture (1)
Serviteur invisible (1)
Conjuration d'un essaim (2)
Flèche acide de Melf (2)
Gastronome enchanté de Quimby (2)
Poussière scintillante (2)
Armure fantomatique (3)
Conjuration de monstres I (3)
Double aqueux* (3) [EN]
Flèche enflammée (3)
Monture fantôme (3) [IL]
Sceau du serpent sépia (3)
Coffret secret de Léomund (4) [AL]
Conjuration de lycanthrope* (4)
Conjuration de monstres II (4)
Griffe de Caligarde (4)
Tentacules noirs d'Evard (4)
Acquisition de Khazid* (5) [DI]
Conjuration d'ombres (5) [N]
Conjuration d'un élémental (5)
Conjuration de monstres III (5)
Molosse fidèle de Mordenkainen (5)
Asservissement (6)
Choc entropique** (6)
Conjuration d'animaux (6)
Conjuration de monstres IV (6)
Constricteur ardent de Forest* (6)
Rôdeur invisible (6)
Conjuration de monstres V (7)
Conjuration instantanée de Drawmij (7)
Conjuration intensifiée* (7) [N]
Manoir somptueux de Mordenkainen (7) [AL]
Mot de pouvoir, étourdissement (7)
Souhait mineur (7) [EV]
Vaporisation prismatique (7)
Conjuration de monstres VI (8)
Emprisonnement de l'âme (8)
Labyrinthe (8)
Mot de pouvoir, cécité (8)
Mur prismatique (8)
Symbole (8)
Zone entropique** (8)
Conjuration de monstres VII (9)
Mot de pouvoir, mort (9)
Seuil (9)
Souhait (9)
Sphère prismatique (9) [AB]
Vent entropique** (9)

Enchantement/Charme (EN)

Amitié (1)
Charme-personnes (1)
Hypnotisme (1)
Moquerie (1)
Sommeil (1)
L'irrésistible rire de Tasha (2)



Lien (2)
Oubli (2)
Peur (2)
Poches profondes (2) [AL]
Rayon débilitant (2)
Soif inextinguible* (2)
Charme néfaste (3)
Double aqueux* (3) [CC]
Immobilisation des personnes (3)
Maléfice mineur* (3)
Ondes de lassitude (3)
Suggestion (3)
Abri sûr de Léomund (4) [AL]
Arme enchantée (4)
Charme de feu (4)
Charme-monstre (4)
Confusion (4)
Émotion (4)
Maladresse (4)
Maléfice supérieur* (4)
Miroir magique (4) [D]
Bâton magique* (5)
Brouillard mental* (5)
Chaos (5)
Débilité mentale (5)
Discussion oiseuse de Léomund (5) [EV]
Domination (5)
Fabrication (5) [AL]
Immobilisation des Monstres (5)
Enchantement d'un objet (6) [IN]
Garde et défense (6) [AL, EV]
Mauvais œil (6) [IL]
Quête (6)
Suggestion de masse (6)
Charme-plantes (7)
De l'Œuf sort la Pierre* (7) [AL, EV]
Parcours de l'ombre (7) [IL]
Vol d'enchantement* (7)
Antipathie/Sympathie (8)
Bateau-nuage* (8) [AL]
Charme de masse (8)
Danse irrésistible d'Otto (8)
Ensevelissement (8)
Entrave (8) [EV]
Exigence (8) [EV]
Asile (9)
Charme viral (9)
Disjonction de Mordenkainen (9) [AL]
Séparation mentale (9)

Divination mineure (D)

Approximation d'Hornung** (1)
Connaissance de l'école (1)
Démêlage** (1)
Détection de la magie (1)
Détection des morts-vivants (1) [N]
Identification (1)
Lecture de la magie (1)
Connaissance des alignements (2)
Détection de l'invisibilité (2)
Détection du mal (2)
ESP (2)
Localisation d'un objet (2)
Vie passée* (2)
Analyse fondamentale d'Alamir* (3)
Clairaudience (3)
Clairvoyance (3)
Vision de sorcier* (3)

Divination supérieure (D)

Détection de la scrutation (4)
Localisation de créature* (4)
Miroir magique (4) [EN]
Acquisition de Khazid* (5) [Co]
Contact avec un autre plan (5)
Vision Fausse (5)
Connaissance des légendes (6)
Écran (8) [IN]
Pressentiment (9)
Vision (7)
Vision véritable (6)

Illusion/Fantasme (IL)

Aura magique de Nystul (1)
Changement d'apparence (1)
Force fantasmatique (1)
Hantise (1)
Rumeur illusoire (1)
Ventriloquie (1)
Cécité (2)
Détection faussée (2)
Flou (2)
Force fantasmatique majeure (2)
Image miroir (2)
Invisibilité (2)
Motif hypnotique (2)
Piège de Léomund (2)
Surdité (2)
Or des fous (2) [AL]
Vent de murmures (2) [AL]
Calligraphie illusoire (3)
Confusion dansante de Laérale (3)
Force spectrale (3)
Forme ectoplasmique (3) [AL]
Invisibilité, rayon de 3 mètres (3)
Marque nocturne (3)
Monture fantôme (3) [CC]
Ombre rampante de Lorloveim* (3)
Assassin fantasmatique (4)
Création mineure (4)
Encryptage (4)
Invisibilité majeure (4)
Monstres d'ombre (4)
Motif arc-en-ciel (4) [AL]
Mur illusoire (4)
Peste (4)
Terrain hallucinatoire (4)
Terreur (4)
Vacuité (4) [AL]
Création majeure (5)
Déguiser les morts-vivants (5) [N]
Faux-semblant (5)
Illusion majeure (5)
Magie d'ombre (5)
Monstres mi-ombre (5)
Porte d'ombre (5)
Rêve (5) [IN]
Double illusoire (6)
Illusion permanente (6)
Illusion programmée (6)
Magie de la demi-ombre (6)
Magie des mirages (6) [AL]
Mauvais œil (6) [EN]
Projection de l'image (6) [AL]
Reflets (6)
Transformation indistincte de Lor-loveim* (6)
Voile (6)
Chat d'ombre* (7)
Dissimulation (7) [AB]
Invisibilité de masse (7)
Parcours de l'ombre (7) [EN]
Simulacre (7)
Écran (8) [D]
Ennemi subconscient (9)

Invocation/Évocation (IN)

Alarme (1) [AB]
Bouclier (1)
Boule de neige de Snilloc (1)
Disque flottant de Tenser (1)
Mur de brouillard (1)
Projectile magique (1)
Rupture hasardeuse de Nahal** (1)
Bâton décuplé (2)
Déflecteur funeste d'Hornung** (2)
Incinérateur d'Aganazar (2)
Nuage puant (2)
Nuée de boules de neige de Snilloc (2)
Poing volant (2)
Sphère enflammée (2)
Toile d'araignée (2)
Augmentation I* (3)
Boule de feu (3)
Éclair (3)
Minuscules météores de Melf (3) [AL]
Ailes spectrales (4)
Bâton-tonnerre* (4)
Bouclier de feu (4) [AL]
Célérité de Mordenkainen* (4) [AL]
Cri (4)
Divination améliorée* (4)
Excavation (4)
Là/Pas là** (4)
Lance-tonnerre (4)
Malchance** (4)
Mur de feu (4)
Mur de glace (4)
Mur de sable (4)
Piège de feu (4) [AB]
Sphère d'Otiluke (4) [AL]
Tempête glaciale (4)
Veilleur (4)
Arc-de-lune de Presper (5)
Cône de froid (5)
Discussion oiseuse de Léomund (5) [EN]
Envoi (5)
Linceul de flammes (5)
Main d'interposition de Bigby (5)
Mur de fer (5)
Mur de force (5)
Mur de pierre (5)
Nuage mortel (5)
Projectile majeur de Snilloc (5)
Rêve (5) [IL]
Vortex** (5)
Augmentation II* (6)
Brume de mort (6) [AL]
Chaîne d'éclairs (6)
Contingence (6)
Enchantement d'un objet (6) [EN]
Garde et défense (6) [EN, AL]
Lame du destin (6)
Main impérieuse de Bigby (6)
Sphère glaciale d'Otiluke (6) [AL]
Transformation de Tenser (6) [AL]
Boule de feu à retardement (7)
Cage de force (7)
De l'Œuf sort la Pierre* (7) [AL, EN]
Épée de Mordenkainen (7)
Gardien spectral (7)
Poigne de fer de Bigby (7)
Poing enflammé de Malec-Keth* (7)
Souhait mineur (7) [CC]
Tempête acide* (7)
Choc kaléidoscopique de Gunther* (8)
Entrave (8) [EN]
Exigence (8) [EN]
Explosion solaire (8)
Grand cri (8)
Homoncule-bouclier* (8) [N]
Nuage incendiaire (8) [AL]
Poing serré de Bigby (8)
Sphère télékinétique d'Otiluke (8) [AL]
Absorption d'énergie (9) [N]
Aura élémentaire* (9) [AB]
Chaîne de contingence* (9)
Évasion d'Elminster (9)
Feu entropique* (9)
Main broyante de Bigby (9)
Nuée de météores (9)
Sort astral (9)

Nécromancie (N)

Détection des morts-vivants (1) [D]
Lueur de cadavre (1) [AL]
Toucher glacial (1)
Dissimulation des morts-vivants (2)
Main spectrale (2)
Monture morte-vivante (2)
Armure spirituelle* (3)
Crâne de guet (3)
Immobilisation des morts-vivants (3)
Mort simulée (3)
Revenance (3)
Toucher de la momie (3)
Toucher vampirique (3)
Affaiblissement (4)
Contagion (4)
Cordial de Spendelard (4)
Masque mortuaire* (4)
Sang brûlant de Beltyn (4)
Animation des morts (5)
Conjuration d'ombres (5) [CC]
Crâne de guet amélioré (5)
Déguiser les morts-vivants (5) [IL]
Embaumeur de Nulathoe (5)
Réceptacle magique (5)
Manteau gris de Grimwald (6)
Monture spectrale de Bloodstone* (6)
Octroi des sorts aux morts-vivants (6)
Réincarnation (6)
Sort de mort (6)
Téléportation des morts (6) [AL]
Toucher de la liche (6)
Conjuration intensifiée* (7) [CC]
Contrôle des morts-vivants (7)
Doigt de mort (7)
Jonction effroyable de Bloodstone* (7)
Suffocation* (7) [AL]
Transcurateur de la Simbule (7) [AL]
Clone (8)
Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim* (8) [AL]
Homoncule-bouclier* (8) [EV]
Lien mortel (8)
Absorption d'énergie (9) [EV]
Cri de la banshee* (9)
Maîtrise des morts-vivants (9)

Ambraddon d'Iriaëbor



Appendice 3 : Sorts de magicien par niveau

Un astérisque (*) indique un sort du Recueil de Magie.

Un double astérisque indique un sort de magie entropique décrit dans le Recueil de Magie.

(Les sorts inverses sont entre parenthèses.)

1er niveau

Agrandissement
(Rapetissement)
Alarme
Altération des feux naturels
Amitié
Apnée*
Approximation d'Hornung**
Armure
Aura magique de Nystul
Bouclier
Boule de neige de Snilloc
Catapulte
Changement d'apparence
Charme-personnes
Compréhension des langues
(Charabia)
Conjuration d'élément de sort*
Connaissance de l'école
Démêlage**
Détection de la magie
Détection des morts-vivants
Dispersion
Disque flottant de Tenser
Effacement
Familier
Fermeture
Feu de Bengale*
Feuille morte
Force fantasmatique
Glisse
Hantise
Hypnotisme
Identification
L'irrésistible rire de Tasha
Lecture de la magie
Lueur de cadavre
Lumière
Lumières dansantes
Message
Métamorphose des liquides*
Monture
Moquerie
Mur de brouillard
Patte d'araignée
Planeur plumeux de Murdock*
Poigne électrique
Poing de pierre*
Projectile magique
Protection contre le mal
(Protection contre le bien)
Réflection du regard
Réparation
Rumeur illusoire
Rupture hasardeuse de Nahal**
Saut
Serviteur invisible
Signature magique
Sommeil
Toucher glacial
Vapeur colorée
Ventriloquie

2ème niveau

Annulateur insensé de Nahal**
Apparence altérée
Bâton décuplé
Bouche magique
Bouclier du chaos**
Cécité
Changement sensoriel*
Chevaucher le vent*
Conjuration d'un essaim
Connaissance des alignements
Corde enchantée
Déblocage
(Barrer)
Déflecteur funeste d'Hornung**
Détection de l'invisibilité
Détection du mal
(Détection du bien)
Détection faussée
Dissimulation aux morts-vivants
Dissimulation des morts-vivants
ESP
Flèche acide de Melf
Flou
Force
Force fantasmatique majeure
Fracassement
Gastronome enchanté de Quimby
Image miroir
Incinérateur d'Agannazar
Instrument hanté
Invisibilité
Irritation
Lame avide
Lévitation
Lien
Localisation d'un objet
(Dissimulation d'un objet)
Lumière continuelle
Main spectrale
Monture morte-vivante
Motif hypnotique
Nuage de brouillard
Nuage puant
Nuée de boules de neige de Snilloc
Or des fous
Oubli
Peur
Piège de Léomund
Poches profondes
Poigne terreuse de Maximilian*
Poing volant
Poussière scintillante
Protection contre la paralysie*
Protection contre les tours mineurs
Pyrotechnie
Rayon débilitant
Soif inextinguible*
Sphère enflammée
Surdité
Ténèbres, rayon de 5 mètres
Toile d'araignée
Vent de murmures
Verrou du magicien
Vie passée*
Vocaliser

3ème niveau

Analyse fondamentale d'Alamir*
Armure fantomatique
Armure spirituelle*
Augmentation I*
Boule de feu
Cabane de Léomund
Calligraphie illusoire
Charme néfaste
Clairaudience
Clairvoyance
Clignotement
Confusion dansante de Laérale
Conjuration de monstres I
Crâne de guet
Dissipation de la magie
Dissipation du silence
Double aqueux*
Eclair
Entrave contre les morts-vivants
Etanchéité à la Téléportation
Flèche enflammée
Flux de feu**
Force spectrale
Forme ectoplasmique
Globe Scintillant de Nchaser
Hâte
Immobilisation de vapeur
Immobilisation des morts-vivants
Immobilisation des personnes
Infravision
Invisibilité, rayon de 3 mètres
Lance de glace
Langue des fous**
Langues
(Langues brouillées)
Lenteur
Longue portée I*
Lumière noire
Maléfice mineur*
Marque nocturne
Minuscules météores de Melf
Monture fantôme
Mort simulée
Mur de vent
Non-détection
Objet
Ombre rampante de Lorloveim*
Ondes de lassitude
Page secrète
Paralysie
Poigne rocheuse de Maximilian*
Prestesse*
Protection contre le mal, rayon de 3 mètres
(Protection contre le bien, rayon de 3 mètres)
Protection contre les projectiles non magiques
Quadrature du cercle*
Rafale
Réalité alternative**
Respiration aquatique
(Respiration aérienne)
Revenance
Runes explosives
Sceau du serpent sépia
Suggestion
Toucher de la momie
Toucher vampirique
Tromperie
Vision de sorcier*
Vision du magicien
Vol

4ème niveau

Abri sûr de Léomund
Affaiblissement
Ailes spectrales
Arme enchantée
Assassin fantasmatique
Bâton-tonnerre*
Bouclier de feu
Brouillard dense
Célérité de Mordenkainen*
Charme de feu
Charme-monstre
Coffret secret de Léomund
Confusion
Conjuration de lycanthrope*
Conjuration de monstres II
Contagion
Cordial de Spendelard
Création mineure
Cri
Croissance végétale
Délivrance de la malédiction
(Malédiction)
Détection de la scrutation
Dilatation I*
Divination améliorée*
Emotion
Encryptage
Excavation
Extension I
Globe mineur d'invulnérabilité
Griffe de Caligarde
Invisibilité majeure
Là/Pas là**
Lance-tonnerre
Localisation de créature*
Longue portée II*
Maîtrise de projectile
Maladresse
Malchance**
Maléfice supérieur
Maléfice supérieur*
Manteau d'Ilyykur
Masque mortuaire*
Mémorisation de Rary
Métamorphose
Métamorphose d'autrui
Miroir magique
Monstres d'ombre
Motif arc-en-ciel
Mur de feu
Mur de glace
Mur de sable
Mur illusoire
Œil de magicien



Peau de pierre
Peste
Piège anti-phase
Piège de feu
Porte de feu
Porte dimensionnelle
Renvoi de sorts mineur*
Sang brûlant de Beltyn
Sphère d'Otiluke
Tempête glaciale
Tentacules noirs d'Evard
Terrain hallucinatoire
Terreur
Transformation d'un caillou en rocher
(Transformation d'un rocher en caillou)*
Transformation de masse
Vacuité
Veilleur

5ème niveau

Acquisition de Khazid*
Animation des morts
Arc-de-lune de Presper
Bâton magique*
Brouillard mental*
Bulle d'air
Chaos
Coffre secret de Léomund
Cône de froid
Conjuration d'ombres
Conjuration d'un élémentaire
Conjuration de monstres III
Contact avec un autre plan
Crâne de guet amélioré
Création majeure
Croissance animale
(Rapetissement animal)
Débilité mentale
Déguiser les morts-vivants
Discussion oiseuse de Léomund
Distorsion des distances
Domination
Embaumeur de Nulathoe
Envoi
Evitement
(Attraction)
Extension II
Fabrication
Façonnage de la pierre
Faux-semblant
Forme ondoyante**
Garde-fer
Illusion majeure
Immobilisation des monstres
Linceul de flammes
Longue portée III*
Magie d'ombre
Main d'interposition de Bigby
Molosse fidèle de Mordenkainen
Monstres mi-ombre
Mur de fer
Mur de force
Mur de pierre
Nuage mortel
Passe-murailles
Porte d'ombre
Projectile majeur de Snilloc
Réceptacle magique
Réduire la résistance*
Refus de Von Gasik*
Renvoi
Rêve
(Cauchemar)
Sauvegarde*
Sûreté
Télékinésie
Téléportation
Transmutation de la pierre en boue
(Transmutation de la boue en pierre)
Vision fausse
Vortex**
Voyage fugace de Bowgentle

6ème niveau

Abaissement des eaux
(Élévation des eaux)
Augmentation II*
Avertissement
Bouclier entropique**
Brume de mort
Brume mortelle
Chaîne d'éclairs
Choc entropique**
Conjuration d'animaux
Conjuration de monstres IV
Connaissance des légendes
Constricteur ardent de Forest*
Contingence
Contrôle du climat
Coquille anti-magie
Désintégration
Dilatation II*
Double illusoire
Elucubration de Mordenkainen
Enchantement d'un objet
Extension III
Garde et défense
Glissement de terrain
Globe d'invulnérabilité
Griffes de l'ombre des roches*
Illusion permanente
Illusion programmée
Lame du destin
Magie de la demi-ombre
Magie des mirages
Main impérieuse de Bigby
Manteau gris de Grimwald
Mauvais œil
Monture spectrale de Bloodstone*
Mot de pouvoir, silence
Octroi des sorts aux morts-vivants
Projection de l'image
Quête
Reconstruction
Reflets
Réincarnation
Repousse-ombre
Répulsion
Rôdeur invisible
Séparation des eaux
Sort de mort
Sphère glaciale d'Otiluke
Suggestion de masse
Téléportation des morts
Toucher de liche
Transformation de Tenser
Transformation indistincte de Lorloveim*
Transmutation de l'eau en poussière
(Transmutation de la poussière en eau)
Transormation de la pierre en chair
(Transformation de la chair en pierre)
Transparence
Vision véritable
Voile

7ème niveau

Bannissement
Boule de feu à retardement
Cage de force
Charme-plantes
Chat d'ombre*
Conjuration instantanée de Drawmij
Conjuration intensifiée*
Contrôle des morts-vivants
De l'Œuf sort la Pierre*
Dissimulation
Doigt de mort
Duo-dimension
Epée de Mordenkainen
Evanouissement
Façonnage de sort**
Fouet protecteur de Khelben
Gardien spectral
Gemme de retour
Gravitée inversée
Invisibilité de mase
Jonction effroyable de Bloodstone*
Manoir somptueux de Morden-kainen
Mot de pouvoir, étourdissement
Parcours de l'ombre
Piège à sorts
Poigne de fer de Bigby
Poing enflammé de Malec-Keth*
Porte de phase
Rayon rubis d'inversion
Renvoi de sorts
Sélecteur de hiatus d'Hornung*
Simulacre
Souhait mineur
Statue
Suffocation*
Téléportation sans erreur
Tempête acide*
Transcurateur de la Simbule
Vaporisation prismatique
Vision
Vol d'enchantement*

8ème niveau

Antipathie/Sympathie
Bateau-nuage*
Charme de masse
Choc kaléidoscopique de Gunther*
Clone
Conjuration de monstres VI
Danse irrésistible d'Otto
Ecran
Emprisonnement de l'âme
Ensevelissement
Entrave
Esprit impénétrable
Exigence
Explosion solaire
Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim*
Grand cri
Homoncule-bouclier*
Labyrinthe
Lien mortel
Machine à sorts
Métamorphose universelle
Mot de pouvoir, cécité
Mur prismatique
Nuage incendiaire
Passage
Permanence
Poing serré de Bigby
Répartisseur aléatoire d'Hornung**
Sphère télékinésique d'Otiluke
Symbole
Verre d'acier
Zone entropique**

9ème niveau

Absorption d'énergie
Arrêt du temps
Asile
(Asile inversé)
Aura élémentaire*
Chaîne de contingence*
Changement de forme
Charme viral
Conjuration de monstres VII
Cri de la banshee*
Disjonction de Mordenkainen
Emprisonnement
(Liberté)
Ennemi subconscient
Feu entropique*
Fragilité de cristal
Immunité de Serten contre les sorts
Invulnérabilité à un sort
Main broyante de Bigby
Maîtrise des Morts-vivants
Marche-monde
Mot de pouvoir, mort
Nuée de météores
Pressentiment
Séparation mentale
Seuil
Sort astral
Sort d'assaut
Souhait
Sphère Prismatique
Stabilisation**
Stase temporelle
(Réajustement temporel)
Transfert de propriété*
Transmutation glorieuse*
Vent entropique**



Appendice 4 : Listes de sorts aléatoires

Les tables suivantes donnent tous les sorts de magicien, répartis selon leur fréquence : courant, peu courant et rare. Quand il s'agit de déterminer aléatoirement un parchemin particulier ou la liste de sorts d'un magicien, déterminez le niveau du sort, puis utilisez le tableau de Fréquence, et appliquez ensuite le sous-tableau approprié.

Les sorts courants sont ceux trouvés le plus souvent dans les aventures de tous les jours : la panoplie standard des sorts offensifs et défensifs. Les sorts peu courants sont les plus adaptés aux circonstances spéciales ou aux situations non hostiles. Les sorts rares sont ceux qui ne sont pas encore d'un usage courant ou établi en raison de leur nouvauté, et comprennent un grand nombre de sorts personnalisés (ceux toujours nommés d'après le magicien particulier qui les a découverts). Il pourrait exister des catégories supplémentaires de sorts Très rares ou Uniques (ceux nouvellement créés ou trouvables uniquement dans un ancien livre de sorts), mais ils devraient être considérés comme des trésors spécifiques par le MD

TABLE DE FRÉQUENCE ALÉATOIRES DES SORTS

01-75	Courant
76-90	Peu courant
91-00	Rare

1er niveau

Courant

1. Agrandissement
2. Altération des feux naturels
3. Amitié
4. Bouclier
5. Changement d'apparence
6. Charme-personnes
7. Détection de la magie
8. Fermeture
9. Feuille morte
10. Force fantasmatique
11. Lecture de la magie
12. Lumière
13. Mains brûlantes
14. Mur de brouillard
15. Poigne électrique
16. Projectile magique
17. Protection contre le bien (protection contre le mal)
18. Protection contre le mal
19. Réduction (agrandissement)
20. Sommeil

Peu courant

1. Alarme
2. Armure
3. Catapulte
4. Charabia (compréhension des langues)
5. Compréhension des langues
6. Détection des morts-vivants
7. Dispersion
8. Effacement
9. Glisse
10. Hypnotisme
11. Identification
12. Lumières dansantes
13. Moquerie
14. Patte d'araignée
15. Réflection du regard
16. Réparation
17. Saut
18. Serviteur invisible
19. Tour mineur
20. Vapeur colorée

Rare

1. Aura magique de Nystul
2. Boule de neige de Snilloc
3. Connaissance de l'école
4. Disque flottant de Tenser
5. Familier
6. Hantise
7. Lueur de cadavre
8. Message
9. Monture
10. Rumeur illusoire
11. Signature magique
12. Toucher glacial
13. Ventriloquie

14-20 Relancez ou choix du MD

2ème niveau

Courant

1. Blocage (déblocage)
2. Connaissance de l'alignement
3. Déblocage
4. Détection de l'invisibilité
5. Détection du bien (détection du mal)
6. Détection du mal
7. Force
8. Force fantasmatique majeure
9. Image miroir
10. Invisibilité
11. Lévitation
12. Localisation d'un objet
13. Lumière continuelle
14. Nuage puant
15. Peur
16. Pyrotechnie
17. Sphère enflammée
18. Ténèbres, rayon de 5 mètres
19. Toile d'araignée
20. Verrou du magicien

Peu courant

1. Alignement indétectable (connaissance des alignements)
2. Apparence altérée
3. Bouche magique
4. Cécité
5. Conjuration d'un essaim
6. Corde enchantée
7. Détection faussée
8. Dissimulation d'un objet (localisation d'un objet)
9. ESP
10. Flou
11. Fracassement
12. Irritation
13. Lien
14. Motif hypnotique
15. Nuage de brouillard
16. Oubli
17. Poing volant
18. Rayon débilitant
19. Surdité
20. Vocaliser

Rare

1. Bâton décuplé
2. Dissimulation aux morts-vivants
3. Dissimulation des morts-vivants
4. Flèche acide de Melf
5. Gastronome enchanté de Quimby
6. Incinérateur d'Agannazar
7. Instrument hanté
8. L'irresistible Rire de Tasha
9. Lame avide
10. Main spectrale
11. Monture morte-vivante
12. Nuée de boules de neige de Snilloc
13. Or des fous
14. Piège de Léomund
15. Poches profondes
16. Poussière scintillante
17. Protection contre les tours mineurs
18. Vent de murmures

19-20 Relancez ou choix du MD

3ème niveau

Courant

1. Boule de feu
2. Clignotement
3. Dissipation de la magie
4. Dissipation du silence
5. Eclair
6. Force spectrale
7. Hâte
8. Immobilisation des personnes
9. Infravision
10. Invisibilité, rayon de 3 mètres
11. Langues
12. Lenteur
13. Paralysie
14. Protection contre le bien, rayon de 3 mètres (protection contre le mal, rayon de 3 mètres)
15. Protection contre le mal, rayon de 3 mètres
16. Protection contre les projectiles non magiques
17. Respiration aquatique
18. Runes explosives
19. Suggestion
20. Vol

Peu courant

1. Armure fantomatique
2. Clairaudience
3. Clairvoyance
4. Conjuration de monstres I
5. Crâne de guet
6. Entrave contre les morts-vivants
7. Flèche enflammée
8. Forme ectoplasmique
9. Lance de glace
10. Langues emmêlées (langues)
11. Monture fantôme
12. Mur de vent
13. Non-détection
14. Objet
15. Ondes de lassitude
16. Rafale
17. Respiration aérienne (respiration aquatique)
18. Sceau du serpent sépia
19. Toucher de la momie
20. Tromperie

Rare

1. Cabane de Léomund
2. Calligraphie illusoire
3. Charme néfaste
4. Etanchéité à la Téléportation
5. Globe Scintillant de Nchaser
6. Immobilisation de vapeur
7. Immobilisation des morts-vivants
8. Lumière noire
9. Marque nocturne
10. Minuscules météores de Melf
11. Mort simulée
12. Page secrète
13. Revenance
14. Toucher vampirique

15-20 Relancez ou choix du MD

4ème niveau

Courant

1. Arme enchantée
2. Bouclier de feu
3. Charme-monstre
4. Confusion
5. Création mineure
6. Cri
7. Délivrance de la malédiction
8. Globe mineur d'invulnérabilité
9. Invisibilité majeure
10. Maladresse
11. Métamorphose
12. Métamorphose d'autrui
13. Miroir magique
14. Mur de feu
15. Mur de glace
16. Œil de magicien
17. Peau de pierre
18. Porte dimensionnelle
19. Tempête glaciale
20. Terreur

Peu Courant

1. Affaiblissement
2. Ailes spectrales
3. Brouillard dense
4. Charme de feu
5. Conjuration de monstres II
6. Contagion
7. Emotion
8. Excavation
9. Extension I
10. Lance-tonnerre
11. Maîtrise de projectile
12. Malédiction (délivrance de la malédiction)
13. Monstres d'ombre
14. Motif arc-en-ciel
15. Mur de sable
16. Mur illusoire
17. Peste
18. Piège de feu
19. Transformation de masse
20. Vacuité

Rare

1. Abri sûr de Léomund
2. Assassin fantasmatique
3. Cordial de Spendelard
4. Croissance végétale
5. Détection de la scrutation
6. Encryptage
7. Griffe de Caligarde
8. Manteau d'Ilyykur
9. Mémorisation de Rary
10. Piège anti-phase
11. Porte de feu
12. Sang brûlant de Beltyn
13. Sphère d'Otiluke
14. Tentacules noires d'Evard
15. Terrain hallucinatoire
16. Veilleur

17-20 Relancez ou choix du MD



5ème niveau

Courant

1. Animation des morts
2. Cône de froid
3. Conjuration d'un élémental
4. Contact avec un autre plan
5. Création majeure
6. Débilité mentale
7. Domination
8. Envoi
9. Fabrication
10. Façonnage de la pierre
11. Immobilisation des monstres
12. Mur de fer
13. Mur de force
14. Mur de pierre
15. Nuage mortel
16. Passe-murailles
17. Télékinésie
18. Téléportation
19. Transmutation de la boue en pierre (transmutation de la pierre en boue)
20. Transmutation de la pierre en boue

Peu courant

1. Attraction (évitement)
2. Bulle d'air
3. Cauchemar (rêve)
4. Chaos
5. Conjuration de monstres III
6. Crâne de guet amélioré
7. Croissance animale
8. Déguiser les morts-vivants
9. Evitement
10. Extension II
11. Faux-semblant
12. Garde-fer
13. Illusion majeure
14. Magie d'ombre
15. Monstres mi-ombre
16. Porte d'ombre
17. Réceptacle magique
18. Rêve
19. Sûreté
20. Vision Fausse

Rare

1. Arc-de-lune de Presper
2. Coffre secret de Léomund
3. Conjuration d'ombres
4. Diminution animale (Croissance animale)
5. Discussion oiseuse de Léomund
6. Distorsion des distances
7. Embaumeur de Nulathoe
8. Linceul de flammes
9. Main d'interposition de Bigby
10. Molosse fidèle de Mordenkainen
11. Projectile majeur de Snilloc
12. Renvoi
13. Voyage fugace de Bowgentle

14-20 Relancez ou choix du MD

6ème niveau

Courant

1. Conjuration d'animaux
2. Connaissance des légendes
3. Contrôle du climat
4. Coquille anti-magie
5. Désintégration
6. Double illusoire
7. Garde et défense
8. Globe d'invulnérabilité
9. Projection de l'image
10. Quête
11. Reconstruction
12. Réincarnation
13. Répulsion
14. Rôdeur invisible
15. Séparation des eaux
16. Sort de mort
17. Suggestion de masse
18. Transformation de la chair en pierre
19. Transformation de la pierre en chair
20. Vision véritable

Peu courant

1. Abaissement des eaux
2. Brume mortelle
3. Chaîne d'éclairs
4. Conjuration de monstres IV
5. Contingence
6. Elévation des eaux (abaissement des eaux)
7. Extension III
8. Glissement de terrain
9. Illusion programmée
10. Lame du destin
11. Magie de la demi-ombre
12. Magie des mirages
13. Mauvais œil
14. Mot de pouvoir, silence
15. Reflets
16. Toucher de la liche
17. Transmutation de l'eau en poussière
18. Transmutation de la poussière en eau (transmutation de l'eau en poussière)
19. Transparence
20. Voile

Rare

1. Asservissement
2. Elucubration de Mordenkainen
3. Enchantement d'un objet
4. Illusion permanente
5. Main impérieuse de Bigby
6. Manteau gris de Grimwald
7. Octroi des sorts aux morts-vivants
8. Repousse-ombre
9. Sphère glaciale d'Otiluke
10. Téléportation des morts
11. Transformation de Tenser
12. Relancez ou choix du MD

7ème niveau

Courant

1. Boule de feu à retardement
2. Cage de force
3. Contrôle des morts-vivants
4. Doigt de mort
5. Invisibilité de masse
6. Mot de pouvoir, étourdissement
7. Porte de phase
8. Renvoi de sorts
9. Téléportation sans erreur
10. Vaporisation prismatique

Peu courant

1. Bannissement
2. Charme-plantes
3. Conjuration de monstres V
4. Dissimulation
5. Evanouissement
6. Gardien spectral
7. Gemme de retour
8. Gravitée inversée
9. Parcours de l'ombre
10. Piège à sorts
11. Statue
12. Vision

Rare

1. Conjuration instantanée de Drawmij
2. Duo-dimension
3. Epée de Mordenkainen
4. Fouet protecteur de Khelben
5. Manoir somptueux de Mordenkainen
6. Poigne de fer de Bigby
7. Rayon rubis d'inversion
8. Simulacre
9. Souhait mineur
10. Transcurateur de la Simbule

8ème niveau

Courant

1. Antipathie/Sympathie
2. Charme de masse
3. Esprit impénétrable
4. Métamorphose universelle
5. Mot de pouvoir, cécité
6. Mur prismatique
7. Nuage incendiaire
8. Passage
9. Symbole
10. Verre d'acier

Peu courant

1. Clone
2. Conjuration de monstres VI
3. Ecran
4. Ensevelissement
5. Entrave
6. Exigence
7. Explosion solaire
8. Grand cri
9. Labyrinthe
10. Lien mortel

Rare

1. Danse irrésistible d'Otto
2. Emprisonnement de l'âme
3. Immunité de Serten contre les sorts
4. Machine à sorts
5. Permanence
6. Poing serré de Bigby
7. Sphère télékinésique d'Otiluke
8. Relancez ou au choix du MD

9ème niveau

Courant

1. Absorption d'énergie
2. Arrêt du temps
3. Asile
4. Changement de forme
5. Emprisonnement
6. Mot de pouvoir, mort
7. Nuée de météores
8. Seuil
9. Sort astral
10. Sphère prismatique

Peu courant

1. Asile inversé
2. Conjuration de monstres VII
3. Ennemi subconscient
4. Fragilité de cristal
5. Liberté (emprisonnement)
6. Maîtrise des morts-vivants
7. Marche-monde
8. Pressentiment
9. Séparation mentale
10. Stase temporelle

Rare

1. Charme viral
2. Disjonction de Mordenkainen
3. Epuration effulgente d'Elminster
4. Evasion d'Elminster
5. Invulnérabilité à un sort
6. Main broyante de Bigby
7. Réajustement temporel (stase temporelle)
8. Sort d'assaut
9. Souhait
10. Relancez ou au choix du MD







L'Aventure dans les Royaumes Oubliés

Par Jeff Grubb et Ed Greenwood



La venue des Avatars et le Temps des Troubles ont provoqué des changements effroyables dans les Royaumes Oubliés. Des zones de magie morte et de magie entropique sont apparues ; des classes de personnage ont été altérées ; de nouveaux sorts magiques ont été découverts ; d'anciens dieux ont été détruits et d'autres se sont levés. Tous les changements et les mises à jour sont incorporés dans ce volume essentiel pour les joueurs et les maîtres de donjon des FORGOTTEN REALMS®. Lisez les nouvelles informations sur les prêtres spécialistes, la monnaie, les nouvelles armes et les trésors. Faites une tournée détaillée des cités principales des Contrées du Mitan, de la Côte des Épées à la Langue du Dragon, en passant par la Mer de Lune, les Vaux, le Cormyr et la Sembie. Le monde fantastique le plus populaire et le plus mystérieux jamais publié s'améliore encore avec cette nouvelle publication.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147, U.S.A.



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

